

# COMMODORE VILÁG 90/9

53 Ft

**C64/128, C16/Plus 4, AMIGA**



## C-64

1. NEUROMANCER *(Interplay)*
2. LAST NINJA II. *(System 3)*
3. TEST DRIVE III. *(Accolade)*
4. BATMAN — THE MOVIE *(Ocean)*
5. ZAK MCKRACKEN *(Lucasfilm)*
6. IRON LORD *(Ubisoft)*
7. TURBO OUTRUN *(US Gold)*
8. MYTH *(System 3)*
9. TUSKER *(System 3)*
10. ELITE *(Firebird)*

## PLUS4

1. MERCENARY 2.
2. REVS
3. ALIENS
4. ELITE
5. ACE 2.
6. TIR NA NOG
7. ACE
8. BRUNO'S BOXING
9. MERCENARY 1.
10. SABOTEUR

## AMIGA

1. POPULOUS *(Electronic Arts)*
2. NORTH AND SOUTH *(Infogrames)*
3. INDY III. ADVENTURE *(US Gold)*
4. FIGHTER BOMBER *(Activision)*
5. KING'S QUEST IV. *(Sierra on Line)*
6. FALCON *(Spectrum Holobyte)*
7. (SHADOW OF THE) BEAST *(Psygnosis)*
8. FUTURE WARS *(Delphine)*
9. THE JETSONS *(US Gold)*
10. INFESTATION *(Psygnosis)*

## COV TOP 10

Hmmm, hát megszületett végre az első igazi CoV Top-lista! Bár eleinte abszolút nem fűllött hozzá a fogunk, mert ugye szlések, pofonok és formattálalando játékok mindenkinél különböznek — de annyian kértétek, hogy végül mégis csak sikerült kötélnék állnunk. Természetesen a továbbiakban is közönséglistát akarunk csinálni, tehát csakis a Ti szavazataitok befolyásolják a programok helyezését.

Top 10 kéthavonta lesz, hogy elegendő mennyiségű szavazatból tudjuk kiválasztani, mely játékok ietszenek a legjobban nektek. A mostani lista egyébként egész tőrhetően néz ki: túl sok újdonságnak számító dolog ugyan nincs benne, viszont — legalábbis véleményünk szerint — megtalálhatóak benne a jelenleg legjobbnak számító stuffok. (Csak azt tudnám,

hogy az a szerencsétlen ELITE hogyan kerülhetett a 64-listára?! — CoVboy)  
Több kommentári egyelőre nem fűzünk a dologhoz — várjuk továbbra is szavazataitokat.



# Intro

## Tartalom

Intro	1
Info	2
Neuromancer (C-64)	3
Pirates (C-64, Amiga)	8
Deja Vu (C-64, Amiga)	12
King's Quest IV. (Amiga)	15
Borrowed Times (C-64, Plus4)	20
TökösMákos	22
C nyelv	26
Olvasói hírdetések	28
CoVboy Posta	31



### Épp ez jutott eszünkbe...

Nagy halló mindankinek! Hmmm, a viszontlátás orome mindig felvillanyozza az embert (vagy embereket, ha az 175-öt már lobbes azamben kell mondanunk)! Szóval vége lett a nyárnak és magini itt van egy CoV – námlag megváltozott külső és belső kivitelben. A változás oka. CoVboy átvette a hatalmat ea stálanumot hirdett. Egyrészt azt állította, hogy iszonyú ronda az újság kinézete, másrészt meg maglobogtatta a kazáon a "konkurrancla" (578 Kbyte-nak hívják, ha valakinak nem lünt volna még fel...) első számát. Azt mondta, ezután már nincs szükség a CoV-ben játékmantatókra, lahas komoly játékleírásokkal foglalkozni válog. Ezután – úgy látszik – baszarzett valamilyen "újságciunchent" és bezsútot 32 oldalra annyi szöveget, amannyi normal esetben egy 150 oldalas könyvat töltena meg (csak győzze gápelni az ambei!) Most kérdés az, hogy ez így mennyira lesz olvasható (mikor laadjuk a nyomdába, még az...). Ezután különféle ambekek érkeztek először is egy alacsony szöke, aki előrántott egy kartoni és falmutatta azzal, hogy az a CoV 9 címlapja. Nahát – és ezt Kodreán mestel is lúdj? CoVboy kommentárja szelni, addig lollotte a Big Mac-akat és a kólákat. Kis Gatto művész érba, mig szinesban nam volt hajlando rajzolni. Namsokára faltúnt ket másik figura is, akikkel hosszú éjszekákat ausmusoltak, de végül is úgy lüni eredményas volt a dolog... Ekkor egyedul tolytatta tovább ez ámokfutásaát a szovagszerkesztőjével és amikor magvult minden fakata-leháiban, lúctollakat húzott elő, rövid ideig lirkálgalt, számúzte ez eddigi szép karakat, aztán "Szóddával elmegy!" faklúttással rövid időre távozott. Nemsokára visszatért és megengedte nekünk, hogy megiljuk a bevezetőt – azzal a kitétellet, hogy sírólapról szó sam lahat. Azon kérdésunkie, hogy akkor mégis mitót írjunk, azt válaszolta "Ami éppen eszetekebe jut..." Aha. Pontos instrukciók! Ezentúl tehát "Épp ez jutott eszünkbe" lesz a bevezető címe. Mután áledtuk a végél is az onteledegyénnek, ismet előboglott. Azt mondta, mejd küld egy képeslapot Balatonról, amelyben az áll, hogy most mai a Patria nyomdán a világ ezeme. Isien óvjon mindenkit attól, hogy viszszeretjen a jó mallól!

Az újságról egyébként az jutott eszünkbe, hogy kárunk (és keplunk) lapengedélyt, szóval most mei nem könyvak vagyunk hanem újságok. Minó lanyegi változás!

A Postáról az jutott eszünkbe, hogy egy kissé gyangeikadik a vidéki terjesztés, így tehát megpróbátunk minet jobb vidéki eladót megkeresni illetve további terjesztők után nézni.

Az átemeléséről az jutott eszünkbe, hogy mi miért na emeljük át: monduk 4 Ft-ot? Ennek az oka talán az is lehet, hogy pénzsóvá gazemberek vagyunk, de az sem kizárt, hogy a Posta terjesztő jutalékszabályzója jalszott szerepel a dologban, eddig 30%-ot vetek la az eladót példányok árából, most már csak 27%-el lógnak. Taimeszelesen az átemeléses dologból nam ávalunk jendszert csinálni.

A keslekedásról az jutott eszünkbe, hogy a CoV valószínűlag késni fog 2 hetet, mert mi is pont ennyit késtünk a nyomdai ladaással. Hm. Einezest. Majd behozzuk valahogy.

Eről az egész bevezetőről az jutott eszünkbe, hogy majdnem úgy néz ki, mint egy eddigi Siolap. Na nem baj.

Most pedig befejeztük, mert nemsokára ellögy a CoVboy által engedélyezett légládaunk, más:ezt meg a ferasok biztos érdekesebbek nélnék. Meg egyébként se jut mai eszünkbe semmi. Szóval jó mulatást mindenkinek!

Ez itt az impresszum helye (merthogy eddig olyan kicsi volt...).

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László  
Felelőtlan szerkesztő: CoVboy  
Címlapterv és GFX: Muller Mihály (Kis Gatto)  
Munkatársak: két figura a CHROMANCE-ból;  
1 db sórnnyító és 2 db magabiztos tehén;  
Gábor&Balázs, akik megitták a kávéit,  
és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Szedés, tipográfia meg ilyenek: már megint CoVboy  
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363  
címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni)

ISSN 0866-0808

Patria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

# Info

Ezen az oldalon eddig ugyan játékiismeretők voltak, de mivel már van egy teljes újság, aki ismereti helyettünk jóval nagyobb számban az újabb kététi játékokat (Vajon melyikre gondoltok? Commodore User? – CoVboy), az ismeretők részünkét megszüntetjük. Ezen az oldalon olyan különféle információs anyagok fognak helyet kapni, amelyet CoVboy levelezőpartnerai különösen igényelnek. Most például megint egy adag software-cég cím van itt, a következő számban ismét ismeretjük a Computer + Video Games GOLDEN JOYSTICK szavazásának eredményét, a továbbiakban bemutatunk néhány nyugati újságot: – meg amit meg kerek.

## US Gold Ltd.

Units 2/3 Holford Way,  
Holford, Birmingham  
B6 7AX, England

## Psygnosis

Freepost,  
Liverpool L3 3AB  
England

## Electronic Arts

11-49 Station Road  
Langley Berkshire  
SL3 8YN, England

## Microprose

Unit 1, Hampton Road,  
Ind Estate, Tedbury,  
Glos. GL8 8LD, England

## Empire

4 Stannetts, Laindon  
Basildon, Essex, SS15  
6DJ, England

## Domark Ltd./Tengen

Ferry House, 51-57  
Lacy Road, London,  
SW15 1PR, England

## Virgin/Mastertonic

2-4 Vernon Yard, 119  
Portobello Road,  
London W11 2DX,  
England

## Thalamus

1 Saturn House, Calleva  
Park, Aldermaston,  
Berks RG7 4QW  
England

## The Edge

36/38 Southampton  
Street, Covent Garden,  
London, WC2E 7HE

## Ocean Ltd.

6 Central Street,  
Manchester M2 5NS  
England

## Hewson

Milton Park, Milton  
Oxon, OX14 4RX  
England

## Firebird

Unit 1 Hampton Road,  
Industrial Estate  
Tedbury, Glos. England

## Imagine Software

6th Central Street,  
Manchester M2 5NS  
England

## Infogrames/Exxos

Mitre House, Abbey  
Road, Enfield  
Middlesex EN1 2RQ

## Anco Software Ltd.

Unit 10, Burnham  
Trading Estate, Lawson  
Road Dartford Kent

## Image Works

Irwin House, 118  
Southwark Street,  
London, SE1 0SW

## CRL Group

7D King's Yard,  
Carpenter Road London  
E15 2HD England

## System 3 Software

Blenheim House, 1 Ash  
Hill Drive Pinner  
Middlesex HA5 2AG

## Titus

Unit 4, Stannets  
Laindon, Basildon,  
Essex SS15 6DJ

## UBISoft UK

27 The Avenue,  
Brondesbury, London  
NW6 7NR England

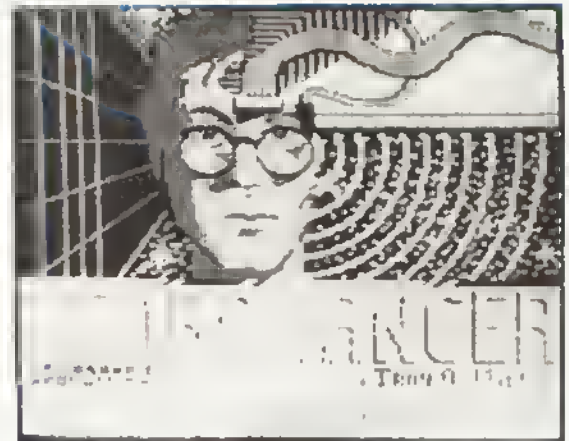
## Rainbow Arts UK

6 Sketty, Brackmills  
Park, Northampton,  
NN4 0PL, England



# Neuromancer

A cyberpunk kifejezés kivételesen nem egy zenei stílust/társadalmi réteget jelöl, hanem egy meglehetősen újnak számító sci-fi irodalmi irányzatot. Ezt angolul az írók kis csoportja teremti meg, élükön Mark Gibson-nal, a NEUROMANCER c. első cyberpunk regény szerzőjével. A stílus egy nem túl távoli jövőt rajzol meg egy teljesen elidegenedett, elszámítógépesített társadalom utópiáját. Igyekezik az olvasók elé lésni, ahol mind a bűnözés, mind a bűnüldözés igen magas arányú és technikai szintű. Ebben a világban nyoma sincs azoknak a vízióknak és idealisták képzelgéseknek, amilyek a hagyományos sci-fi irodalommal jellemzők. Nincsenek engedelmes, minden munkát elvégző robotok és modern emberek, akik hőfahatárú ruhákban sörélgének a patyolatfűszta folyosókon. Ehelyett állandóan szemerkélő seves és, végsőkéig kiszorított és szennyezett természet, szupercriminális felhőkarcolók lövében letűnő kábítószerek, bandákba verődött, csodamotorokon száguldozó kágyellien bűnözők, mindenbe beleterődő állagpolgárok, elképesztően fejlett számítógépes adat- és információhálózatok járulnak elénk. Azt a világot, amelyet a NEUROMANCER c. regény lefest, nem feltétlenül túl szivderítő számítógépes játékként feldolgozni, ezért az Interplay a játék feldolgozásakor inkább a humoros és bizárr részleteket helyezte a hangsúlyt. Megtehetően érdekes elegy jött ki belőle, ami ugyan otvózi megében az arcade- és adventure-játékok stílusjegyeit, mégis teljesen eredeti. A játék 2058-ban játszódik a Japánban, egy olyan társadalomban, ahol az információ források crackelése mindennapos dolognak számít. A kisebb-nagyobb cégek, azotállaló társaságok addidázsal állandó cáponnyal a cyberspace cowboyok (Rokon lelkek... - CoVboy) vagy más néven cyberpunkok beforéseinek (ezaz crackelésének). A cyberpunkok garazdalkodásának köszönhetően a fellett software-eket a tulajdonosok egye erősebben igyekeznek védeni: a legális hozzáférést is password-ok nehezítik a fontosabb adatokat és infókat pedig egy rejtett rendszerben, az ún. Matrix-ban tárolják (ezt nevezik másnéven cyberspace-nek). A Matrixot egy háló reprezentálja, ahol matrix-szerűen (X/Y koordinátákkal) jelfelve, helyezkednek el az adatbázisok, amelyeket az egyszerűség kedvéért egy-egy mértani test szimbolizál. Az adatbázis védelmét egy sebasen porgó jéppajza (ICE) jelzi, amelyet a megfelelő software-ek bevetésével lehet meglozni. A foitősoftware-ek — akárcsak a jéppajza védekező művelater — kis lövedékek formájában jelennek meg. Az adatbázisok védelmi rendszerének második lépését, az ún. AI-k (Artificial Intelligence: mesterséges intelligencia), amelyek a jeg esetileges feltörése után aktiválódnak és megpróbálják megvédeni az adatbázist. Ezek a játékokban emberi arc formájában jelennek meg és gyakran desztinek is hozzáunk. A cyberspace-akciók az agyunk hálózatra csatlakoztatásával történnek, tehát a cyberspace-jelenetek az agyban létrejövő képzetek, amelyek valóságos éradményt hoznak: sikeres crackelés esetében hozzáférhetünk az adatbázisban lévő software-ekhez és infókhoz — paches esetben (pl. egy bivalyerős AI-vel történő találkozáskor) flatline-olunk. A flatline az az állapot, amikor az EKG/EEG-görbék már csak vízszintesen futnak, azaz a delikvens agyműködése egyenlő a nullával (gyakorlatilag kómás állapotnak, agyhálának felel meg). Ilyenkor nem kell előlről kezdeni a játékot, mindössze az agyunkat kell klickstaniolni, azaz újraindítani. Ezt Chin, a BODY SHOP tulajdonosa mindig automatikusan megteszi, szerény ellenszolgáltatásképpen pedig elveszi az éppen nálunk lévő készpénzt. Pénzt sokféleképpen lehet szerezni, amire szükségünk is lesz, ez AI-k és a jegek semlegesítéséhez először az szükséges. Egyrészt először is egy jó minőségű deck-el kell szerezünk (a minőségért itt is nagyon meg kell fizetni...), másrészt pedig minden dack-művelat (legyen az legális hálózati tevékenység vagy cyberspace-akció) pénzbe kerül. Ennyi egyelőre elég is lesz bevezetésnek, most ismerkedjünk meg a játék kezelésével.



▲ Hello, Mr. Gibson!

Az irányítás ioppant bonyolult tevékenység, mert be kell dugni hozzá egy joystick nevű almés falálmányt a PORT2-be (billanttyüzettről 'K', 'J', 'O', 'L', 'SPACE' vagy 'RETURN'). Az emderkével jelfolt ikdnt választva mozoghalunk (újabb 'tűz' gomb megnyomas visszaadja a pontert), a többi ikon jelentése a következő:  
M (MEMORY): A nálunk lévő pénz, a dátum, az idő és az energia szintje kerül kijelzésre a 'tűz' gomb megnyomására.  
I (ITEMS): A nálunk lévő tárgyak listája, használatot a tárgy számának megfelelő billentyűvel vagy a kiválasztásával kárhelünk. Lapozás az 'M', kllépés az 'X' billentyűvel. A használat lehet OPERATE (működtetés), DISCARD (eldobás), GIVE (átadás valakinek) — ezeken kívül deckeknek ERASE SOFTWARE is létezik, amellyel a feleslegessé vált software-eket törölhetjük.  
P (PAX): Belépés a Public Access System-be (ld később).  
T (TALK): Beszélgetés valamelyik szereplővel. Egy gondolatfálhóban megjelennek a szövegek, amiket éppen mondhalunk (válogatás joy-jal, a megfelelőnél 'SPACE' vagy 'tűz'). Mások szövegeit szintén 'SPACE'-szel lohthetjük tovább — ha már nagyon unjuk a sok fecsegést, akkor be lehet kapcsolni az audiotr-t is.  
S (SKILLS): Ennek a választásával a korábban megszizett és baültetett skill-chipek listája jelenik meg, amelyek közül kiválaszthatjuk, hogy éppen melyiket akarjuk használni.  
R (ROMCHIP): a játék későbbi részén azerazhetünk ilyet. Ebben más (a játékban nem szereplő) cyberpunkok ludása van elfárolva, amelyet aktiválva hasznos dolgokat csinálhat nálunk (a cyberspace-ben onállóan is megszólal, ha figyelemezteni akar valamire bennünket). A neve egyébként Dixie Flatline.  
D (DOS): Csak a szokásos funkciók, mint LOAD, SAVE, NEW GAME és QUIT.

**A PAX (Public Access System) használata:** a PAX-ba bárhonnan beléphetünk, ahol van a falon PAX-dooth (kékes színű terminál). A címkép után elméletileg be kéne írni a kívánt adatbázis elérési kódját, da — hála a FRONTLINE áldásos tevékenységének — elegendő bármilyen karaktert elküldünk és bejelentkezünk a PAX "menu". A BANKING ACCESS INTERLINK egy bankszámra, ahonnan download-olhatunk pénzt a zsebünkbe, illetve upload-olhatjuk a nálunk lévő felesleges összegat. (Nem kell eggodni a sok szép "magyaros" kifejezés miatt: ha egyszerű jó kedvünk lesz, majd egy ünnepl külfonazárban szinkronizáljuk a falásunkat... - CoVboy) Itt van egyébként feltüntetve a BAMA ID-nk (a XXI. században ez divik személyi szám és igazolvány helyett) is, amelyet nem ért meglegyeznünk, mert később szüksegünk lesz rá (mindig változatlan: 056306118). A BULLETIN BOARD egy üzenetigztő-szárúség, amellyel üzeneteket küldhetünk illetve vehetünk. Erdemes előlvasni, a másoknak szótó üzeneteket is, mert érdekes dolgokat tudhatunk meg belőlük.

**Deck-ok használata:** ha van nálunk deck és a jelenlegi helyszínen van cyberjack (sárga csatlakozó a falon), ekkor behelolhatunk egy adatbázisba. Kezdetben csak egy USB-nk van, ami nem alkalmas a cyberspace-be történő belépésre, azzal csak COMLINK-et használhatunk. A COMLINK olyan program, amellyel beléphetünk valamelyik társaség adatbázisába (a nagyobb verziószám magasebb teljesítményt, továbbá társaségok adatbázisainak elérését fakalja, a legjobb a COMLINK V6.0). Tehát ha van cyberjack, akkor használjuk a decket (OPERATE) és megjelenik egy ablak, amelyből letölthetjük a használni kívánt software-t, jelen esetben valamelyik verziószámú COMLINK-et. A COMLINK kerli az elérni kívánt adatbázis belépési kódját (LINKCODE), majd megjelenik a cég neve és következik a password begápelése. A password agyas vagy kettes szintű hozzáférést biztosít az adott adatbázishoz, ajánlott a magasabb szint használata. Miután elértük az adatbázist két dolgot tartunk szem előtt a SOFTWARE LIBRARY lantelmazza a számunkra fontos, lehívható programokat valamint a pénzünk az adatbázis használatával előlított idővel ériányban lógy. Az üzenetekel (BULLETIN, MESSAGES) természetesen itt is érdemes előlvasni. A SOFTWARE LIBRARY-ban kiválasztott programot TRANSMISSION-nel (adatalvitellel) kapjuk meg (DOWNLOAD COMPLETE). Ha esetleg DECK INCOMPATIBLE üzenetet kapnánk, ekkor a kiválasztott program nem felvehető derab. DECK IS FULL üzenetet kapunk, ha betelt a DECK memóriája — ilyenkor valamilyen software forrásával kell helyet felszedadialnunk. A nálunk lévő programok mennyiségének a deck-unk kapacitása azab határt, az USB deck kapacitása 5 RAM, azaz 5 db program fér at benne. Ebből re egyet lételal a COMLINK háldatati software, tehát semmi esetre sem nevezhetjük megunkat egy két ládón járó software-áruháznak. A teendő tehát nagyon egyszerű: mindig töröljük, ami nem kell és minél előbb vegyünk magunknak egy 25 RAM-os deck-et.

**Cyberspace-akció:** először is egy cyberdeck-el kell szerezünk (a trift kategóriájú deck-ek közül valamelyik), jelenlőleg Samurai Seven vagy Ono-Sendai Cyberspace VII típusú és rendelkeznünk kell egy COMLINK V6.0 hálózati software-el, mert csak ez biztosítja a cyberspace elérését egy falon lévő cyberjack-on keresztül. A jobb oldali panelen lévő + jelenen sinusoló pont jelzi az EEG-hullámalnak (az agykereg működését jelfzó elektromos jelek), ha a vonal pilos vagy már csak vízszintesen fut, akkor flatline (vagyis beállt az agyhála). A luggóleges narancssárga csíkon lévő két fekete sáv a jeg energiáját mutatja (ha 0, akkor megloztuk). Alul a háromszínű csíkon a vékony vonalak agyi energiánkat mutatják, amire nem árt figyelni, mert egyes jegek és főleg az AI-k igen durva ütéseket tudnak bevinni. Középen látható az

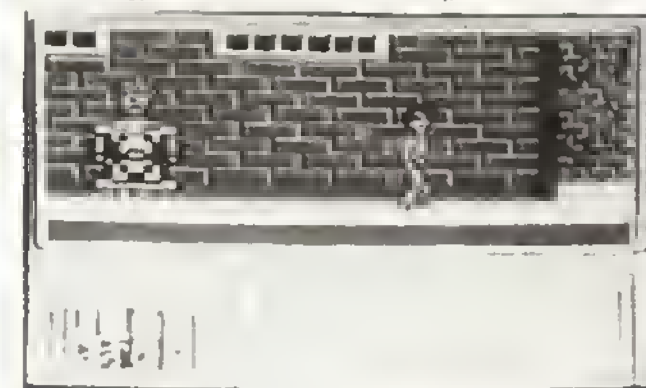


uzenetek, balra az ikonok pedig nagyjából megegyeznek az eddigi magiszorokkal. Az ITEMS ikon a gyora crackelés érdekében ilyenkor kizárólag a nálunk lévő programokat mutatja, az EXIT ikonnal kikapcsolunk a cyberspace-ből, az ERASE-zel pedig törölhetjük a felesleges váltókat. A Matrix térbeli hálóként terül elénk, a koordinátákat és a zónaszámot az uzenetek alatt ablokokban láthatjuk. A Matrix 8 zónára van felosztva és a zónahatárokat (eleinte) nem láthatjuk át. A megfelelő zónákba így a megfelelő városrészben lévő cyberjock-re csatlakozva tudunk bekerülni (később, egy Easyridar nevű stuff beszerzése után már szabadon körözhatunk a cyberspace-ben is). Az adatbázisok a Matrixben nagy mértani testek képeiben jelennek meg, ha megközelítünk egyet akkor ENTER DATABASE? Y/N kérdés felkapunk (Vajon mit jelenthet? — CoVboy). Ha belépünk, akkor láthatjuk a jeget az adatbázis körül forogni. X billentyűvel távozhathatunk, vagy megpróbálhatjuk megtörni a jeget. Ehhez először is lassítsuk le valamilyen Slow x.0 software-t — a jegvadekező programjai ettől lassabban repülnek (5.0-nél már csak vánszorognak) és a lassulás ideje alatt újabb támadósoftware-eket vehetünk be. Ilyenkor javasolt valamilyen vírus használatát, amellyel akadályozhatjuk a jég belső adatforgalmát. A jég ilyenkor zöld színűre színeződik a vírus erejétől függően. Időre (figyelmet) Egy vírus egy torénál csak egyszeri bevetésre alkalmas, tehát lehetőleg legyen nálunk több is. A vírus után vessünk be Icebreaker (jégtörő) programokat, lehetőleg minál nagyobb verziószámúakat és egymást követően mindig másikat. A cselekedete ezert van szűkös, mert a használat eltávolítja a törősoftware hálékonyaságát, azaz minél többször vetünk be egyet, annál kisebb lesz a hatása. Ha megtörtük a jéget, akkor szétporlad és szabad az út. Ilyenkor néha egy AI-ba börtünk be, amelyeknek a kilátáshoz általában valamelyik skill-unkat (tudásunkat) célszerű felhasználnunk, az adott AI gyenge pontja az, hogy a különféle skill-juk úgy lesznek egyre magasabb szintűek, ahogy egyre több adatbázist törünk meg — Alk-ellen csak ekkor támadunk, ha a skill-ek már elég magas szintűek. Skill upgrade-ra (tudásfejlesztés) mód van máshol is, némi kezdpénz fejében.

További hasznos tanácsok toréshez: ha info-kerünk a jégtől, akkor vessünk be egy Probe x.0-t, amely a jégtől várszappantva információt hoz arról, hogy milyen erős a jég, van-e AI, stb. Torás közben kufontele kérdések is ártnak bennünket, ha általán bennunk egy ellensoftware, akkor az leveszi az energiánkat. Ha az energia már végesen lepedt, akkor használjunk egy Armorall x.0-t, amely teljesen felnyomja az energiánkat (a verziószám mutatja, hogy egy crackelés alatt hány-szor használhatjuk). Nagyobb utásváltások után nem árt kilépni a cyberspace-ből és addig pihenni, amíg az energiámutató visszaáll 2 000-re (ilyenkor a jég vagy az AI energiája is visszaáll). Ez alatt az idő alatt szült software-inket ápolgathatjuk (ha torás közben a képernyő bere-meg, ez jelzi, hogy valamilyen software megsérült — az ITEMS listán egy mínusz jelzés jelenik meg mellette). Az ápoláshoz egy elég jól lefejlesztett DEBUG chip-re van azükségünk: válasszuk ki a skill-listáról, majd a megjelenő programlistáról jelöljük ki a szűrtet. A javítást a chip automatikusan elvégzi — ha megsemm, akkor meg tesztelünk kell. Sérült programokkal nem lépünk be a cyberspace-be!

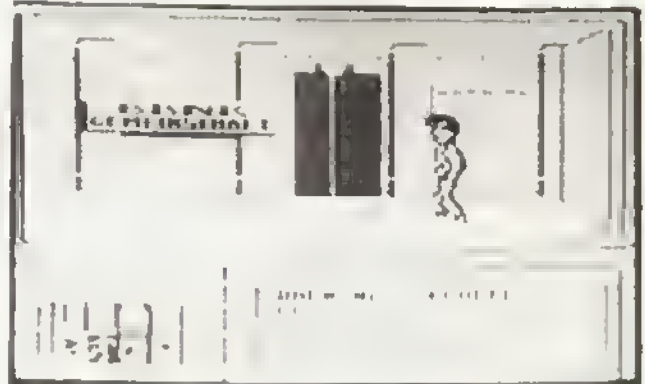
Ennyi egyelőre elég is lesz bemelegítésnek, most visszekanyarolhatunk a történethez: az Alk a cyberspace-ben egyre nagyobb önállóságra és hatalomra tesznek szert és megindul közöttük a háború. Két tábor alakul ki, az egyik a Greytoke, a másik pedig a Neuromancer nevű. A köré szerveződők csoportja, akik mindketten a Matrix feletti teljes uralomra törekednek. Időközben Chiba City (ez a város a játék helyszíne) cegelenk adatbázisán egyre több cyberpunk kezdő dörzsmágnál. Az Alk arósdése miatt viszont az utóbbi időben egyre többen hagyják ott a togukeit a cyberspace-ben. Számunkra is elég sok uzenetet küldenek, amelyekből kiderül, hogy csekélyeségünkre is nagyon számítanak a veszélyes védelmek teltoresében. Különösen egy Matt Shaw nevű cyberpunk uzen sokat, de az, hogy tulajdonképpen kicsoda ő, csak a játék végen fog kiderülni. Az általános feladatunk tehát az, hogy beszerelve a azükséges felszereléseket (megfelelő minőségű deck, lefejlesztett software-ek és skill-ek) utánajárjunk a cyberspace-ben történő különös eseményeknek. Mialott belavagnánk a dofogba egy megjegyzés: senki ne számítson "igy-tudsz-Gyorsan-Végigrohanni-A-Játékot"-típusú tapéaróli-lépésre megoldásra, mert akkor CoVboy Postát a kiszorítottuk volna az újságból. (Titakozom! — CoVboy) Tahát most egy negy tippnemez következik, amellyel a játék könnyen végigjátszható:

Miután már órák óta azendaigunk a CHATSUBO BAR-ban egy tőr szintetikus spagettiban, ideje lenne megunkhoz térni. Ratz, a tulaj fizetásra azórt lel bennünket, de csak 6 dollár van nálunk (chip-ben), tehát lépünk be a PAX-ba és azedünk le az ACCESS BANKING INTERLINK-ről \$2 000-ért (több nincs rajta), majd kilépés után vegyük elő a tárgyak közül a \$-t és adjunk Ratz-nak 46-ot. Ezután távozhathatunk is — ide sem jövünk többet, mert a bárt hatóságilag bezárják (tömeges epagetti-mérgezés miatt). A lawbot (torvényrobot) ránszól, hogy kördődünk mnan. Legyünk jó trük és engedelmeskedjünk: menjünk a MICROSOFTS-ba és kérdezzük meg Larry Moo-tól, hogy mi tud a COPTALK-ról. A válasza nagyon egyszerű: eladásra kínál egy ilyen típusú chip-et. Vegyük meg tőle, majd szedjük elő a tárgyak közül és utleasuk be a lejünkbe (OPERATE). A COPTALK-kal a DONUT WORLD-ben lévő rendőrből húzhatunk ki információkat (gyébként letartóztat bennünket), a chip-et fejlesztve további info-k érkeznek tőle. Menjünk át a SHIN'S PAWN SHOP-be és közüljük Shin-nel, hogy most nincs nálunk pénz, majd később visszafizetünk mindent. Erra kidob bennünket az UXB deck-ünkkel együtt, amért viszont nem kell fizetnünk (ez ugyania egy zálogház volt...). Manjünk most a GENTLEMAN LOSER-be. Shiva közli valunk, hogy van valame a azámunkra — leljük azt, hogy bármi is az, reméljük, hogy nem tartózó ("Whataver is..."). Shiva válasza után mondjuk meg, hogy a CRYPTOLOGY chip-re gondolt és mag is kapjuk tőle, mintha megvennánk, csak nem kell ártá lratnunk (pontosabban 0 dollár kál fizetnünk). Egy lame chip minden igazi cyberpunkot virágos jókedvre derít, tehát tolytaazak a csavogést kerőozzuk meg, mit tud GUEST PASS-ról és megkapjuk tőle azt is (ez a meghívókártya díjon majd a MATRIX RESTAURANT-ben). Itt venetünk meg HARDWARE REPAIR chip-et (szervizchip), mert az UXB gyakran bedöglik (HARDWARE FAILURE). Egy ezredes az ára, de az sem baj, he nem vesszük meg a chip-et: asatlages hiba esetén csak ismétéljük meg a befejes!



▲ "Na, húzódjon innen, fiám!..."

3.0-t (2.0 törlandő). Ezután lépünk be a SOFTWARE ENFORCEMENT AGENCY-be 2-es szintű eléréssel. Innan lehívhatunk egy COMLINK 4.0-t és egy SEQUENCER 1.0-t. Ez utóbbi kedves kis jószág, majd generál nekünk password-ot ott, ahol éppen nem jut eszünkbe vagy nincs nyitva egy CoV mellettünk. Ugyanitt gyébként felnyomhatjuk 2-es szintre a COPTALK chip-et. Most szemékedni tognk egy kicsit, mert Larry Moo mindig megakadályozza, hogy bajusunk a botja hátsó lazeba mag mindig a COMLINK 3.0-va lépünk be CHIBA CITY POLICE-hoz kettes



▲ Hol van má' egy nyomorult cyberjock?

▲ Hol van má' egy nyomorult cyberjock? Ez a képernyő a játék egyik színpadát mutatja, ahol a játékosok a Matrix világában mozoghatnak. A képernyőn látható a játékosok pozíciói, a környező épületek és a játék felületének egyéb elemi.

azinnel (a továbbiakban mindenütt level 2-elérés, ha lehetőség van rá) és kérünk WARRANTS LIST-et (a korozott személyek listája) írjuk át bármelyik nevet Larry Moore, a BAMA ID-ne 062788138 (a FUJI ELECTRIC alkalmazottának a listájában találjuk meg). Ez egy igen közkedvelt és titós cyerpunk játékok, amit a XX században "feljelentődsdi"-nek vagy "lakosság, bejelentés"-nek hívták a rendőrség szépen ábrázolja a derek Larry-t, aki most már nem tesz keresztbe nekünk. Most például rá lehet gyújtani vagy az se rossz ötlet, ha mentünk egy állást. Kicsit részletesebben folytatjuk tovább.

- Az E S F A adatbázisába belépve szerezhelünk 5 0-as, a TOZOKU-ban 6 0-as COMLINK-et.
- A METRO HOLOGRAFIX-dan skill után érdeklődve vehetünk DEBUG és ICE BREAKING chip-et, valamint joystick után tudakozódva vehetünk egy "Szent Joystick"-et. A joystick-et a HOUSE OF PONG-nál levő szerzetes piommal legadja és ad helyette egy ZEN és egy SOPHISTRY skillchip-et (az AI-k ellen jól fognak jönni).
- JULIUS DEANE-nél vásárolhatunk PHENOMENOLOGY, PSYCHOANALYSIS és PHILOSOPHY skillchip-eket.
- A MATRIX RESTAURANT-dan vásárolhatunk LOGIC és SOFTWARE ANALYSIS skillchip-eket és upgrade után érdeklődve fejleszthetjük 5 skill-unkei (teljesítméssel egy százas; kének cserébe/db).
- Ha van MUSICIANCHIP-ünk, akkor a ZION CLUSTER-ben zenélünk egy kis dud-ot és ingyen utazhatunk a FREESIOE-ra.

Talán mindenkinek feltűnt idáig, hogy kissé költséges szórakozás Chiba City-ben cyerpunknak lenni (azonkívül nem ártana most már egy cyberspace-kompatibilis deck-el is deszerenni). Nehány tipp már volt eddig is (például a sakkozás) a pénzszerezésre, nezzünk tehát meg néhányat.

- A BODY SHOP-ban eladhatjuk néhány testreszünket, amelyeket olcsó műanyag-pótlással helyettesítenek. Ez azonban nem ajánlatos, mert egyrészt keveset annyit lehet visszavásárolni, mint amennyit eladtunk, másrészt az energiánk az eredeti 2 000-ról 840-re esik vissza és a cyberspace-den úgy levernek minket, mint CoVboy a kalapját.
- Küldjünk üzenetet: Armitage-nek a PAX-ban lépünk be BULLETIN BOARD és SEND MESSAGE. Címzett: Armitage, üzenetnek elég az ID-nk (RUNSTOP)-pal lehet elküldeni az üzenetet. Lépünk ki, majd vissza a BULLETIN-be és nezzük meg az utolsó üzenetet, amit Armitage a nevünkre küldött. Megtudjuk, hogy maris átutalt a PAX-számlánkra 10 000 dollárt. Isen tanítsa meg jó szokását. ACCESS BANKING és azedjük le tőle az egészet. Vigyázat! Armitage a MATRIX RESTAURANT-a-hív bennünket, de oda csak 17-e után menjünk (előtte sem árt menteni), mert őt elkapták és minket is elvinnének a rendőrok, mint bűntársat. Ha tiszta a levegő, csak egy labdot van a helyszínen, aki azt hajlogatja, hogy haadjunk tovább.
- Miután megvan a COMLINK 6 0, lépünk be a HOSAKA CORPORATION adatbázisába és töltjük le nekik, mert keresik. Ez 7 500 dollárt jelent nekünk. HOSAKA-tól még ne lépünk ki, hívjuk le az alkalmazottak listáját (EMPLOYEE LIST) és az EDIT-tel szerkesszük át úgy, hogy valamelyik alkalmazotti helyett beírjuk a nevünket és a BAMA ID-nket. Ez két dologra is jó: mondjuk a High Tech Zone-nál álló óriásotnak, hogy a HOSAKA-nak dolgozunk és átenged bennünket az ellenőrzés ponton. Ígyon mehetünk is a HOSAKA irodába, ahol 10 000 dollár kepeben már vár denuket a havi fizetésünk.
- Betegesen kapzsi cyerpunkok később betörhetnek egy szajcá danka, ahhez először is egy SEQUENCER 1 0 szükséges, mert a belepési kód nem ismét. Ha megvan a program, lépünk be a BANK OF ZURICH adatbázisába és hasonlítjuk a címképalnyóval (ez majd generál belepési kódot). Nyissunk csekkszámot minimum 1 000 dollárral, majd gyűjtünk törőprogramokat és a cyberspace-ben crackeljük a BANK OF BERNE (vigyázat, AI is van ott). Ha sikerült bejutnunk, kéjünk FUNO TRANSFER-t és írjuk be a következőket: '21519831200 (RETURN) LYMA 1211 MARZ (RETURN), BOZOBANK (RETURN) és 712345450134 (RETURN). Az utolsó RETURN a BOZOBANK számlaszámot zárja le. ezután 500 000 dollárt hívhatunk le pénzt. Ebből érdemes legalább 400 000-et a PAX számlára áttenni, mert később csak onnan tudunk pénzhez jutni (ld. flatline). Ez a tipp egyédként már volt, egyszer a CoV 7-ben.

Miután sikeresen összelopkodtunk egy kalap pénzt, menjünk el Asanohoz és kérdezzük meg miért nevezi őt Crazy Edo disznonak? (Jó kérdés... - CoVboy) Asano dorgedelme után mondjuk azt, hogy eszrevételünk szerint nem túl jó barátok és mi az ilyen dolgokat hamar észrevesztük. Asano gyanakodva érdeklődik, hogy Edo a barátunk-e, mire válaszoljuk azt, hogy Edo tulajdonképpen egy "gnet és eyeball" és a leghálysesbd lenne szétlúgni a fejét egy vasalt csizmával. Ennek meg is van a hatása. Asano bolcs személynek nevez bennünket és a 2 arukinalatát 20%-os engedménnyel fogja elenktarni. Most már megvásárolhatunk egy Samurai Seven vagy jobb esetben egy Ono Sendin Cyberspace VII deck-et (a többi tiltf kategóriájú is jó, csak magas legyen a RATA-száma), amellyel már belefuthatunk a cyberspace-be. Mielőtt ezt megtennénk, meg menjünk vissza a CHEAP HOTEL-be és maoöljük le az össze törősoftware-t a GENTLEMAN LOSER és TOZOKU adatbázisokból. Teljes a fegyverzet: nyomulhatunk a cyberspace-ben! Az itteni teendőik már mindenkinek a saját elképzeléseira vannak bízva, amelyek kialakításához valószínűleg jól jönnek az alábbi useful tabiazatok:

Skillchip-ek					
Chip neve	Funkciója	Ára	Hol szerezhető?	Upgrade	Mennyi?
COPTALK	lendőidázézd	100	MICROSOFTS	SOFTEN	--
CRYPTOLOGY	kódmeglejtás	--	GENTLEMAN L.	Julius Deane	2.500
HW-REPAIR	deck javítása	1.000	GENTLEMAN L.	MATRIX REST	100
EVASION	menekülés AI-tól	2.000	Lupus Yond	MATRIX REST	100
SW ANALYSIS	programelemző	1.000	MATRIX REST.	MATRIX REST.	100
DEBUG	programhibajavító	1.000	METRO HOLO.	MATRIX REST.	100
ZEN	AI ellen	--	HOUSE PONG	MATRIX REST	100
SOPHISTRY	AI ellen	--	HOUSE PONG	--	--
ICEBREAKING	?	1.000	METRO HOLO.	--	--
LOGIC	AI ellen	1.000	MATRIX REST	--	--
MUSICIANCHIP	zenejátszó	1.000	MATRIX REST	--	--
BARGAINING	alkudozás	1.000	Julius Deane	--	--
PSYCHOANALY	AI elemző	1.000	Julius Deane	--	--
PHENOMENOL	AI ellen	1.000	Julius Deane	--	--
PHILOSOPHY	AI ellen	1.000	Julius Deane	--	--

Megjegyzés: Itt most pár pillanat éppen nincs, de a többi táblázatban biztos hogy mindenhol lesz.

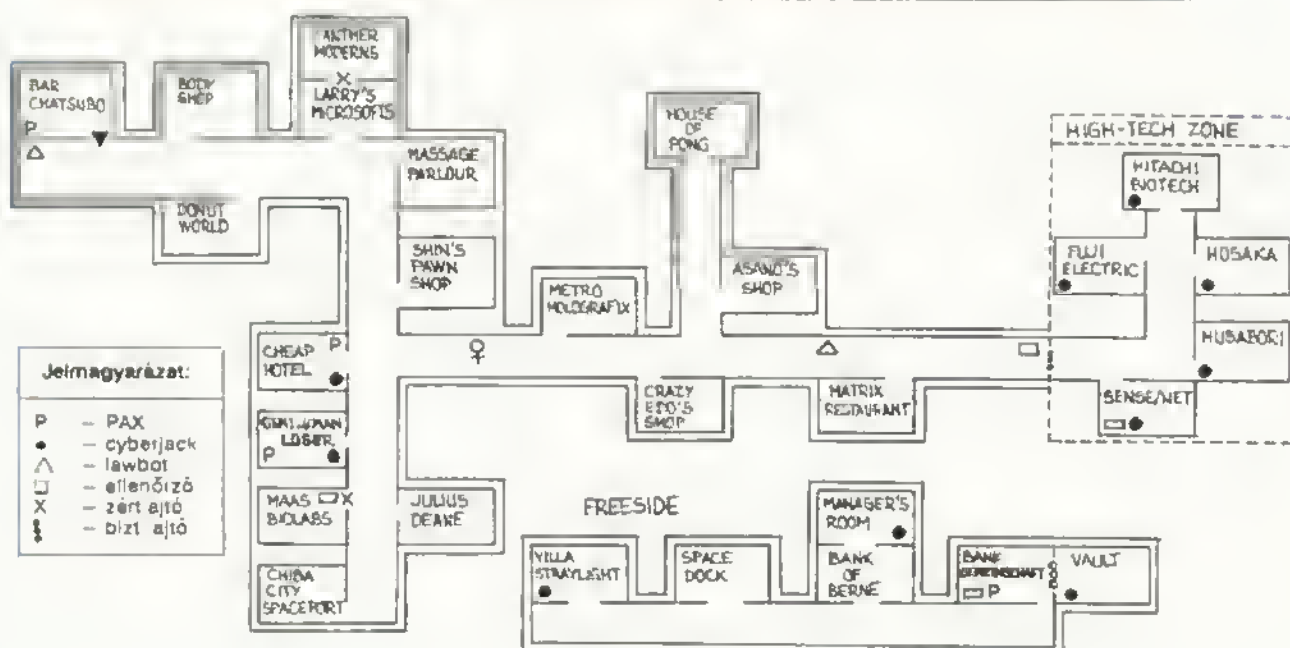
Cyberspace programok		
Név	Rovid	Funkció
LOGICBOMB	LB	jégtörő
DRILL	DR	jégtörő
CONCRETE	CO	jégtörő
BLOWTORCH	BT	jégtörő
DECODER	DE	jégtörő
HAMMER	HM	jégtörő
DOORSTOP	DS	jégtörő
DEPTHCHARGE	DC	jégtörő
THUNDERHEAD	TH	vírus
JAMMIES	JA	vírus
INJECTOR	IN	vírus
ACID	AC	vírus
PYTHON	PY	vírus
ARMORALL	AR	energiatöltő
PROBE	PB	Info a jégiról
SLOW	SL	jéglasszó
MIMIC	MI	alfázó
CYBERSPACE	CY	direkt cyber
EASYSIDER	ER	zónahatár ki

Megjegyzés: a KGB 10:1 ne vegye lel senki, mert használatakor egyenesen a KGB-hez kerülünk (Mondjam, hogy mi van ott?... - CoVboy) A BLAMMO 10 szinten használhatatlan icebreaker, mert crackeles közben ellenünk fordul.



COMLINK X.0-val elérhető adatbázisok				
COM.	Társaság	LINKCODE	LEVEL1/LEVEL2 PASSWORD	Software neve és célja
1.0	REGULAR FELLOWS	REGFELLOW	VISITOR/ --	BattleChess 2.0, sakk
	CONSUMER REVIEW	CONSUMEREV	REVIEW/ --	Scout 1.0 passwordellenőr
	ASANO COMPUTING	ASANOCOMP	CUSTOMER/VENDORS	--
	WORLD CHESS FED	WORLOCHESS	NOVICE/MEMBER	--
	CHEAP HOTEL	CHEAPO	GUEST/COCKROACH	--
2.0	PSYCHOLOGIST	PSYCHO	NEW MO/BABYLON	--
	PANTHER MODERNS	CHAOS	MAINLINE/ --	COMLINK 3.0, rendszer (Mindbender 3.0) (Videosoft 1.0)
	INT. REV. SERVICE	IRS	TAXINFO/AUDIT	--
	FUJI ELECTRIC	FUJI	ROMCARDS/UCHIKATSU	--
3.0	CHIBA TACT. POLICE	KEISATSU	WARRANTS/SUPERTAC	--
	HITACHI BIOTECH	HITACHIBIO	GENESPLICE/BIOTECH	--
	COPENHAGEN UNIV	BRAINSTORM	PERILOUS/ --	--
	SW ENF. AGENCY	SOFTEN	PERMAFROST/ --	COMLINK 4.0, rendszer Sequencer 1.0 passmaker
4.0	CIT. FOR FREE MATRIX	FREEMATRIX	CFM/ --	Káros programok!
	EASTERN S.F.A.	EASTSEABOD	LONGISLAND/ --	COMLINK 5.0, rendszer
	GENTLEMAN LOSER	LOSER	WILSON/LOSER	Blowtorch 1.0, Icebreaker Hammer 1.0, Icebreaker Probe 3.0, Iceinfo (PickUpGirls 1.0)
5.0	TOZOKU IMPORTS	YAKUZA	YAK/ --	Comlink 6.0, rendszer Decoder 1.0, Icebreaker Blowtorch 1.0, Icebreaker
	HOSAKA CORP.	HOSAKACORP	BIOSOFT/FUNGEXI	Comlink 5.0, de már van
	BANK GEMEINSCHAFT	BANKGEMEIN	EINTRITT/VERBOTEN	Decoder 1.0, Icebreaker (BudgetPal 24.0), hene (ReceiptForger 7.0)
	MUSABORI INDUSTRIES	MUSABORIND	SUBARU/ --	--
6.0	BANK ZURICH ORBITAL	BOZOBANK	(Sequencer-rel)	--
	CHIBA C.C.J.S.	JUSTICE	(Sequencer-rel)	--
	N.A.S.A.	VOYAGER	APOLLO/ --	--

Megjegyzés: A zerojelenben lévő software-ek nem tekinthetők. A CONSUMER REVIEW-nál \$200-ért minőségi- és elírtást kaphatunk a deck-ekről (teljesleges), ASANO COMPUTING-ban pedig Asano reklámjai és ajánlatai vannak.





**Cyberspace adatbázisok**

Zóna	Adatbázis neve	X/Y	Beszerezhető	AI neve	gyengé pontja
0	CHEAP HOTEL	112/112	--	--	--
	PANTHER MODEMS	224/112	CY, BT3, DE2, TH1	--	--
	REGULAR FELLOWS	208/32	PB3	--	--
	PSYCHOLOGIST	95/32	--	Chrome	PHILOSOPHY
	CONSUMER REVIEW	32/64	--	--	--
	WORLDCHESS CONF.	160/80	--	Morphy	LOGIC
	ASANO COMPUTERS	16/112	--	--	--
1	GENTLEMAN LOSER	416/64	IN1,DR1,SL1,PB3,HM1,BT1	--	--
	TOZOKU IMPORTS	480/80	AC1,DR2	--	--
	TACTICAL POLICE	288/112	--	--	--
	SW ENFORCEMENT	352/64	TH2	--	--
	COPENHAGEN UNIV.	320/32	PB4,DS1,JA1	--	--
	FREE MATRIX	352/112	Kerosaki	Sapphire	SOPHISTRY
	EASTERN S.F.A.	384/32	TH2	--	--
	INT. REV. SERVICE	272/64	--	--	--
	JUSTICE	416/112	--	--	--
2	HITACHI BIOTECH	32/192	--	--	--
	HOSAKA CORP.	144/160	CO1,M12,SL2,HM4,IN2	--	--
	MUSABORI IND.	208/208	Kuang Eleven1	Greystoke	HEMLOCK1
	FUJI ELECTRIC	112/240	--	--	--
3	BANK OF BERNE	336/160	AA1,SL3,PB10	Gold	PHILOSOPHY
	FREE SEX UNION	288/208	--	Xaviera	PHENOMENOLOGY
	TURING REGISTRY	432/240	--	--	--
	DEFENSE A.R.P.	336/240	JA2,DR3,TH3,IN3,CO2	--	--
	STRIKE FORCE S.F.	464/160	ER,AA1,PY3,DC3,SL3	--	--
4	SENSE/NET	48/320	--	--	--
	GRIDPOINT	160/320	AA2,HM5,IN3,TH3,JA3	--	--
5	BANKGEMEINSCHAFT	304/320	--	--	--
	BANK OF ZURICH	336/368	--	--	--
	NIHILIST	416/368	SL4,AC3,LB3,PY5	--	--
	INT. SEC. AGENCY	448/320	LB3,DS4,IN5,AA3,HM6	--	--
	BELL EUROPA	384/288	AC5,TH4	--	--
6	MAAS BIOLABS	112/480	--	Sigrid	PHENOMENOLOGY
	K.G.B.	112/416	LB6,CO5,SL5, PB15,DC8,IN5,AA4,JA4	Luotter	LOGIC
7	TESSIER-ASHPOOL	384/416	--	Wintermute	SOPHISTRY
	ALLARD TECH.	432/464	--	Neuromancer	KUANG ELEVEN és LOGIC
	PHANTOM	320/464	HEMLOCK1	Phantom	ZEN és LOGIC

Megjegyzés: A jelölések és rövidítések valószínűleg világosak, a jeg megtörése után beszerezhető software-eknél a szám a verziószámot jelenti, a rövidítéseket és funkciókat ld. a másik táblázatban. Anál a software-lista belülóg a másik oszlopba, ott nincs AI. SENSE/NET-nél találjuk a ROMchip-ek kódját (Dixie Flatline). A MAAS BIOLABS-nál SECURITY SYSTEM és a lawbot OFF-ra, ENTRANCE UNLOCKED-re és azzal kinyitjuk a MAAS BIOLABS zárt ajtaját. Ezután a cyberspace-ből kilépva manjünk el a játszelyia és mielőtt bemennánk vegyuk fel a gázmaszkot (különben ageszégtalan dolgok következnek odabent). J. Odebbenn hallgassuk meg a számítógép mondkáját (valakivel beszakavai bennünket) és fogadjuk el tőla a felkínált CYBEREYES deck-et. Ha már van CYBERSPACE software-ünk, akkor ebbe a deck-be táloftva, azonnal a cyberspace-be tudunk karolni.

Mután, kalókkeppen felszereltünk különböző software-ekkel, lojünk be a PHANTOM bázisba (7. zóna) és a Phantom nevű amatőr AI kivégzése után szerazhetünk egy HEMLOCK 1 0-1. Ez nagyszerűen alkalmazható a Greystoke nevű AI ellen (MUSABORI INDUSTRIES bázis). Mután őt is átküldtük az olok vadasszmezőkie, akkor felazadhetük a KUANG ELEVEN 1 0-1. Most maglatozhatjuk Neuromancer-t (ALLARD TECH. bázis). A jeg megtörése után nem nagyon tudunk allene semmit tenni, viszont egy szép történetet hallunk tőla (ráadásul egy strandon! – hogy jött ez ide?) Ő volt az a bizonyos... ah! Inkább megse mondjuk el – aki kíváncsi az vagy bregedjen meg hamar, vagy játssza vágja a játékok. Az eszmefuttatásának végen magtudjuk, hogy hálaból nem őt meg bannunkat – mindossza bezár a saját agyunkba. Bizonyára jól fogunk szórakozni... Általában mindenki itt szokott a reset-gomb felá nyulni, mert itt nem lehet semmit sem csinálni. Az elaterónk viszont szép lessan edogy... Hál'istennek, mert Chin ekkor ismét kicikartartolja ez agyunkat a nálunk lévő apró lejében. Meg szalencse, hogy átpakoltuk a PAX-számlára a pénzünket, majd most ismét leazadhetünk róla pár ezret. Várjuk meg, amíg az elaterónk viaszamegy 2.000-re és javítsuk DEBUG-gal a "fáradt" programokat. Itt megint a cyberspace – már megint itt van Neuromancer. Csodálkozok, hogy mit keresünk már magunkban... Hát, ha én nem magunkba magunkba... Ah! Először nekünk majd a... skill-eket használjuk (ez a gyenge pontja). Ez először teszt nekünk, mert látványos haldoklásba kezd, a szövegének a második sorában néhány BASIC-hibaezenetet emleget – aztán exital. Meg megnézhetjük magunkat és eldövehetünk néhány sort arról, hogy milyen jó gyerekek voltunk.

A játéknak ugyan már vége, de hátra van még egy kis nyelvóra. Thanks to BRIGHT Software, Ajka (useful tipz) and some members of CHROMANCE (solution, map, szóval sokkal-vohoval). (Mindenkinek angolul? – CoVboy) Ja, majdnem elfelejtettük, még egy info. azt csiripelik a madarak, hogy karácsony környékén vagy jóvőre megjelenik a NEUROMANCER c. könyv magyarul is – további információért kérétek egy cyberjack-hez fáradni, becsatlakozni és a cyberspace-ben betörni a COV adatbázisba (megyázat van ott egy CoVboy nevű AI is).

# Pirates

GoVboy nevű kedvenc hazsiállatunk valamelyik levelezési rovatában olyan kijelentésre vetemedett, hogy egy bizonyos PIRATES nevű játék megjelenésén hasonlít az ELITE-ra. Hát ez egy enyhén szelva valóság alapú álláspontot kisse elugasztódott állítás volt, mert a grafika és a kivitelezés egy pillanatra sem felelt meg az össze – az viszont igaz, hogy a két játék lényege (az erőszakos pénzszerzésen alapuló meggyőztetés) gyakorlatilag megegyezik. A PIRATES 64-en már muzeális darabnak tűnhet (87 az "öcskös"), Amigan kisse újabb keletű javással jött be az országba. Szóval most már idősebb egy teljes leírast közölni róla. A két gépben való verzió gyakorlatilag teljesen megegyezik egymással (bő, a PC-verzióval az, ha az Amiga-os nyitványvalon "kedvesebb a szemnek").

Hmm, hol is lehetne kezdeni a leírás? Például ott, hogy a gyártó (Microprosa) eddig általában szimulátorokban (GUNSHIP, RED STORM, RISING SILENT SERVICE stb.) utazott! Szóval elég meglepő volt látni egy olyan program, amiben van egy adag arcadé, egy adag adventure, egy adag stratégia és még sok adag egyéb – nagyszerűen ötvöztetve az egyes játékkategóriák sajátosságait! A másik igencsak megédesítő dolog, hogy 64-en magánban az egész program BASIC-ben íródott! Apróbb, 64-en senki se keressen kizártat változatot! (Amióta se... – Csécsécsé!)

A jatek színhelye a XVI-XVII. századi Karib-tenger (jatek ha úgy jobban tetszik Anilla-tenger) amely ebben az idöben a kalózosok véres meseországja volt. A jateg pillanatnyilag nagy nagyhatalom érdekének az utközöppontja. A XVI. század folyamán létrehozott központi-amerikai spanyol gyarmati birodalom éppen szétbomlóban van. A területkérdésben fele Anilla, Franciaország és Hollandia minden igyekeztelét felba veti azért, hogy több a rusos terület mint nagyobb sziget: nasitson. A három ország regularis hadüzenet is visel úgy a spanyolok mint egymás ellen, de a legfontosabb legyverük a kalózosok felbérítése az ellenfelek városainak és hajóinak a pusztítására (valamint kalóz vadászok faszabadiása az ellenesek kalózosokra). Tehát mindenki mindenkire, en teljesen ököss ez a hely. Ebben a helyzetbe csöppönünk bele mint fiatal hadaskapitány. A fő feladatunk, hogy a nagy nagyhatalommal minel magasabb rangba emelkedve a társadalmi megbecsülés minel több zsákmányt összeharagcsolva pedig a gazdasági-jellelt biztosítsuk a társ idöbe amhoi visszatérünk a normalis életbe. Véhány meseország csatolt feladat is adódik idöközben, mag kell keresnünk különféle leg elvásztattnak hit csatlódlagjainkal a kedves hugi, a kedves batyusával, a kedves papával, akiket általában valamilyen gonosz spanyol uraság tart fogva őserdei őrtökön a csatlódlagok megfellelősek után szakad. Lekerpedarabokkal szolgálnak holmi elrejtett inká kincsiröl, amely megfellelősen szép summára rög ugyanígyen lekepeket vásárolhatunk a város kocsmáiban különféle kalózosok kincsiröl (ezek ugyan kisebb pénzek, de sok kicsi sokra megy) lehetőleg minél többször kell ki rabolnunk a Silver Train és Treasure Fleet nevű spanyol kincsesflottákat, amelyek Spanyolország egyes bevételei szállítás az anyaországba. Peru meses erénybányáiról (darabonként 50 000 aranyat visznek) a legszegényebb városok kormányzóinak lánya közul ki kell választanunk a megfelelő lelespet és meg kell próbálnunk felesleg venni – szóval legálomban nem lesz hiány.



▲ (En megmondtam, hogy vegyétek le a tenyerőt! CoVboy)

### Indítási paraméterek beállítása

Baloldélés után először is egy három pontból álló menühoz lesz szerencsénk, amelyek a következő jelentéssel bírnak.

**COMMAND A FAMOUS EXPEDITION** a játékban egy híres expedíciót fogunk lejátszani, amelyet Sir Francis Drake, l'Oilonais és hasonló hírhedt barátaik vezettek gazdag spanyol városok illéve a Silver Train vagy a Treasure Fleet kiablására. A cél ugyan megegyezik azaz: mintha egyéni karnak kezdenék vagy folytatnák tovább, viszont néhány könnyítést kapunk az expedíció állásaiban már ágyúkkal és emberekkel felszerelt, 1000 hajóval álló flottával indul és a kapitány szerepében már elertünk valamilyen rangot valamilyen nagyságlatonál. Az expedíciótól nem fontos feltétlenül az expedíció célpontját tamadnunk, inkább a minél több zsákmány összegyűjtésével és a melóbb előmenetellel kell törődnünk. Az egyéni karnakait ellenőrzés itt a zsákmányt **csak egyszer** lehet felosztani és a program ennek alapján állapítja meg, hogy visszavonulásunk után milyen helyet foglalunk el a térségaim ranglétrán!

**CONTINUE A SAVED GAME:** Egy kimentett játékállás toltatása. Az állás lehet expedícióór vagy karrierből kimentve. Állási mentés csak szövetséges városból lehet, a program által formázott mentésteleze. Egy lemezen 4 állás van illetve a High Score-lista ahová a visszavonulás után felírjuk a nevünket. Az állásokra számokkal hivatkozunk. Ha mentésnél már volt megadott számú állás, akkor az felülíródik a jelentéssel, toltésnél a játékállások listájánál láthatjuk a kapilány nevét, a város nevét, ahonnan az állási kimentettük, az aktuális évszámot és a kapilány vagyonának mértékét.

**START A NEW CAREER** új egyéni karrier kimenetlése. Ebben szinte az abszolút nulláról indultunk és onnan kell felküzdenünk magunkat – tehát a jövedék így igazán élvezetes. A szakmáért számos alkalommal fel lehet oszlatni (így növekedhet csak a kapitány egyéni vagyona), mert a játéknak akkor van vége, ha háromszor otthagyjuk a fogunkat egy ülkezetben vagy – egészenegnek megromolvan – a lagenysegunk úgy dönt, hogy kiengedjünk a kalozok sorából. Ha egyéni karriert indítunk, akkor a program érdekfűdik, hogy ekarunk-e valamilyen speciális időszakot meghatározni. NO THANKS választása esetén a játéék 1660-ban fog kezdődni. Gyakorlatilag az idő kiválasztása is egy nehezítés: fokozatnak telet mag, hiszen a fő elleneségek bizonyára a spanyolok lesznek (főlkül lehet a legfőbbek rabolni). 1560-ban szinte meg kizárólagos urai a létségek, 1660-ra viszont a másk három hatalom együttve máé olyan erős, mint a spanyolok egyedül.

Ezután következik a nevünk megadása, majd a nehézségi fokozat beállításra (APPRENTICE/JOURNEYMAN/ADVENTURER/SWASHBUCKLER). Magasabb fokozatok nehezítései, harcban ügyesebbek az ellentétek, a kalóz- és kalózvadászhajók erősebben vannak felszerelve (néha már lehetetlenül is...), a legénység hangulata gyorsabban romlik, azaz előbb fognak fellázadni, mankules közöen majdnem orzios, hogy elvezetünk egy hajót, könnyebb zátönyra lúlni, ha a tengeren violla: pillanatok meg az arbookosáiból, az első kel fokozatban a felzétmesler bemonlja, hogy angol (ENGLISH), francia (FRENCH), holland (DUTCH), spanyol (SPANISH) vagy ismeretlen, samleges (UNKNOWN) felságvízeken vagyunk-a. Ez utóbbi info elmaradása azért kellemetlen, mert ha megkocoziljuk a hajót és egy nagyon erős kalózvadászba bollunk, akkor a leggyakrabban már nem tehel kiadni az utkozal elől (néha kalózzokkal is ugyanez a helyzet ). Az áramnek vizsionit is kel oldala van: míg az APPRENTICE kapitány csak 2 liszt részt kap a zsákmanly felosztásakor, addig az ADVENTURER 4-el, a JOURNEYMAN 8-al és a SWASHBUCKLER 16-ot (nem utolsó szempont az egyeni vagyon növelésének érdekében!) A zsákmanly felosztása után – tetszés szerinti – magasabb fokozatba léphetünk. Ha rajavesztünk valamelyik lámadáson (feszűrnek vivás közben, elsüllyed a hajó, amivel harcolunk, stb.) vagy csak egyállen hajónk van és azzal zátonyra futunk, akkor két esetben még elnéző a legénység: egy nehézségi fokozattal alacsonyabb kapitányként visszaveszünk bennünket. Harmadszorra már nincs több pardon az amalór kapitányoknak: mehetünk nyugdíba, a játéknak és a kalózkariennek vége.



Következik a nemzetiség kiválasztása angol, francia, holland vagy spanyol. Ennek csak a játék elején van jelentősége, a választott nemzetiséggel LETTER OF MARQUE "rangot" kapunk, azaz használhatjuk az ország kiotört feladhatunk árut, toborozhatunk legénységet, stb.) A későbbiekben a nemzetiségnek nem túl sok jelentősége van, mert ha valaki megtámad bennünket, akkor azt aszerint lesz, hogy a "gazdacseregénél" bűnöző besorozásban vagyunk-e vagy sem.

Ezután választhatunk egy tulajdonságot, amely a játék során az erősségünk lesz.

**SKILL AT FENCING** vívás. Ha ez az erős oldalunk, akkor ostromban vagy hajók elfoglalásakor nagyobb eséllyel szállunk hárba, a legénységünk bőszebben irja az ellenség csapatait, az ellentél gyorsabban esik panikba és a találatok nem mindig pontosak.

**SKILL AT NAVIGATION** navigáció. A tengeren hajózva könnyebben és gyorsabban találhatunk szál ellen, nem kell állandóan cikkecikkben közlekednünk.

**SKILL AT GUNNERY** ágyúzás. Tengeri utkozetekben vagy kikötők erődjeinek ostrománál pontosabb a célzás (a program nehe az is találatnak veszi, ami tulajdonképpen mellé ment) és a tüzetek is gyorsabban megölik az ágyúkat az új lövéshez.

**WIT AND CHARM** intelligencia és vonzerő. Ez a kormányzók lányainál használható: ha egy városban látogatást teszünk a kormányzónál, akkor a beszélgetés után általában bemutat bennünket a lányának is, aki érdeklődik utánunk. Ha ez az erős tulajdonságunk, akkor egyrészt könnyebben szerezhelünk magunknak feleséget (ha nagyon nagy a kárója és a közöttünk lévő rangkülönbség, akkor is hajlandó hozzájárulni), másrészt a holtyek gyakran teljesen szerelmesek lesznek belénk. Ha az utóbbi esél történt – attól függően, hogy magkénük-e a kezét vagy sem –, akkor a szerelmes holty az összes ezután következő látogatásunk alkalmával értékes információkat fog szolgálni: elmondja, hogy pifanelyinilag hol van a Silver Train és a Treasures Fleet, valamint melyik spanyol városban láttak utoljára azt a kalózt, aki tud valamit egy elveszettnek hitt családtagunkról. Ugyanezt teszi egyébként a feleségünk is, ha a kalózkodás pihenőnapjain bekukkantunk hozzá.

**SKILL AT MEDICINE** orvoslás. A játék 3 elel elvesztéséig vagy az egészség megromlásáig tart – ha ez az erős oldalunk, akkor 2-3 évvel tovább őrizzuk meg az egészségünket, azaz később kuld el bennünket nyugdíjba a legénység. Hosszabb utakon észrevehető, hogy a legénység létszáma néhány főt (8-10) meglogyatkozott – annak ellenére, hogy közben nem is keveredünk összeccsapasba (úgy látszik, a játék író a skorbutot is belekombinálták a játékba). Ha jó orvosok vagyunk, akkor ez a veszteség nincs (bár amúgy sem számottevő a dolog).

A legcélszerűbb a vívást vagy az ágyúzást választanunk. Ezután valamelyen hangzatos történet következik arról, hogy mini új szeleccse vadászok, hogyan is keveredünk a Karib-tengerre és ott mi történt velünk (van egy pár verzió a program falonjában) – a véga viszont mindegyiknek az, hogy vagy sikerül néhány emberrel hejő lopnunk, akik hajlandók megválasztani kapitányunknak vagy egy kormányzó hajlandó hajót és legénységet adni a kezünk alá. Itt következik a "programvédelem" a Microprosa a kormányzó vagy a legénység megkérdezi, hogy az adott évben pontosan mikor érkezik a Silver Train/Treasures Fleet egy bizonyos spanyol városba. A választokat id a következő oldalon. Hazánkban az EAGLE-féle változat lefedi al, amelynek eredetileg az első oldalán egy DATES nevű file-ban ott voltak a helyes válaszok a kérdésekre – ezt azonban valami jótál felek talorolte a lemezről és úgy torlesztette tovább. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy a játékot hamar eldobta az aki nem ismer-te a választás után ugyanis leggyakrabban meg vívunk két agyel a kapitányi tisztet (néha kimarad a műsor). Teljesen mindegy, milyen jól vívunk – ha a kérdésre helyest választ adtunk, akkor majdnem biztos, hogy mi fogunk győzni: vívzoni he elhibáztuk, akkor egyszerűen lehetetlen leszünk az ellentél. Ha veszünk, akkor a programtól egy választási lehetőséget kapunk: megpróbáljuk újra vagy reménytelen kárierrel próbálkozunk. A kárier: tényleg reménytelen lenne, mert csak kis hajót kapnánk rossz felszereléssel és az összes átem bűnözőként tenné számon bennünket (azaz nem tudunk egyellen kikötőbe sem befutni emberekkel felvenni, hajót javítani, kereskedni, stb.). Az Amiga-verzióban nincs kezdőgőz védelem (pontosabban már kiszedték belőle, a program ezt hiszi, hogy jól felelt a játékos).

A vívás egyébként nem túl bonyolult dolog: a sikeres találatokat villanások jelzik a kuzdókon. A joystick "jobbra"/"balra" mozgatásával mozoghatunk, ha már az ellentél előtt állunk akkor a "balra" az szűrés melire "fel" védés lent, "balra" + "fel" vágas fejre, "balra" + "le" vágas labra, "le" vágas lent. Ha az ellentél térdre borul, már győztünk is. Úgy tűnik lassan már elkezdődik végre a játék, mert ismeri tortogelés következik.

A PIRATES írását a következő számban fogjuk folytatni (...és ott be is fejezzük – nem lesz még egy ELITE! – CoVboy), mert ennyi helyre egyelőre csak a "bemelegítés", a válaszok és a térkép fért be. A térképpel kapcsolatban néhány megjegyzés: valószínűleg feltűnik, hogy a játékban nem teljesen úgy néznek ki a dolgok, mint ahogyan ez állt azon – mindeneseve el lehet találni rajta. A másik probléma az, hogy a különböző időszakok közül egyes városok nem szerepelnek mindegyikben (egyeseket megszüntek, egyeseket meg átkereszteltek új tulajdonosok). Néhány város: sahoggy sem sikerült megtalálnunk, ezért néhány le is marad a térképről. Hát akkor folyt kov a következő hónapban.



AS YOU APPROACH THE ENEMY SHIP, A WHITE BANNER SPOOTS TO THE TOP OF THE MAST. "THEY'VE STRUCK THEIR COLORS, CAPTAIN!" THE CREW CHEERS.

▲ Hát mostenság már minden deieglye megedja magát?

## Trojan Warrior

C64

Az örökéletihez először RESET-oljuk a gépet, majd POKE 2235,78 POKE 2249,234 végül pedig a SYS 8080 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

## Sword Slayer

C64

Az örökélet bevezetésének első lépése a RESET, majd POKE 32735,234 POKE 32736,234, végül pedig a SYS 25594 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

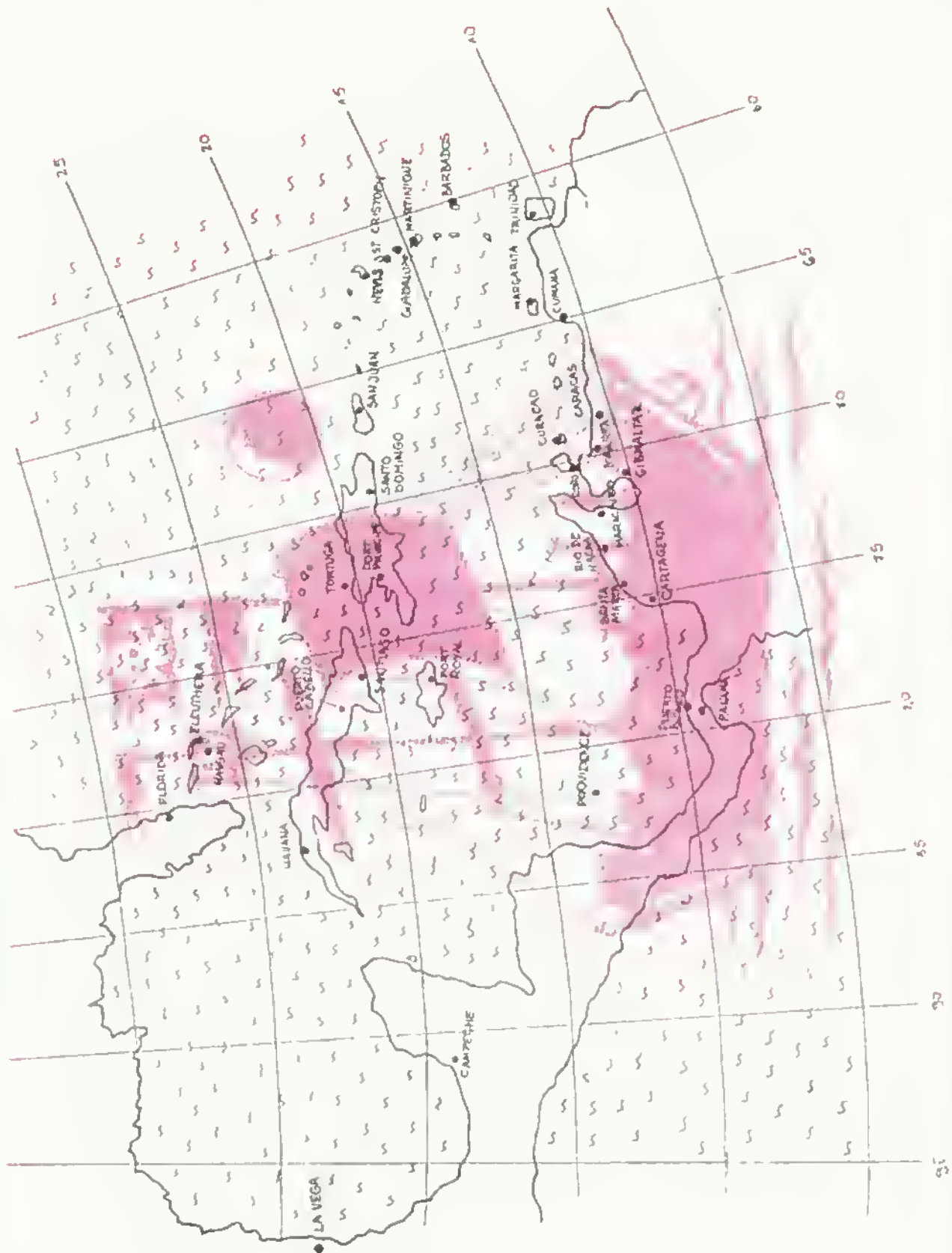
## SILVER TRAIN

	1960	1961	1962	1963	1964	1965
ST. THOME		E. APR.	E. MAR.			
CUMANA	E. APR.	L. APR.	L. MAR.	E. APR.	E. MARCH	E. APR.
CARACAS		E. MAY	E. APR.	L. APR.	L. MARCH	L. APR.
BORRUPATA	L. APR.					
PUERTO CABELLO	E. MAY	L. MAY	L. APR.			
CORO	L. MAY	E. JUNE				
GIBRALTAR	E. JUNE	L. JUNE	E. MAY	E. MAY	E. APR.	
MARACAIBO	L. JUNE	E. JULY	L. MAY	L. MAY	L. APR.	L. MAY
RIO DE HACHA	E. JULY	L. JULY	E. JUNE	E. JUNE	E. MAY	L. JUNE
SANTA MARTA	L. JULY	E. AUG.	L. JUNE	E. JULY	E. JUNE	E. JULY
CARTAGENA	E. AUG.	L. AUG.	E. JULY	L. JULY	L. JUNE	L. JULY
PANAMA	L. AUG.	E. SEPT.	L. JULY	L. AUG.	L. JULY	L. AUGUST
NOMBRE DEL DIOS	E. OCT.					
PUERTO BELLO		L. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.

## TREASURE FLEET

	1960	1961	1962	1963	1964	1965
CUMANA	E. OCT.	E. OCT.				
PUERTO CABELLO	L. OCT.					
CARACAS		L. OCT.	E. SEP.	E. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.
MARACAIBO	E. NOV.	E. NOV.	L. SEP.	L. OCT.	L. SEPT.	
RIO DE HACHA	L. NOV.	L. NOV.	E. OCT.	E. NOV.	E. OCT.	L. OCT.
SANTA MARTA		E. DEC.	L. OCT.	L. NOV.	L. OCT.	E. NOV.
PUERTO BELLO		L. DEC.	E. NOV.	E. DEC.	E. NOV.	L. NOV.
NOMBRE DEL DIOS	E. DEC.					
CARTAGENA	L. DEC.	E. JAN.	E. DEC.	E. JAN.	E. DEC.	L. DEC.
CAMPECHE	L. JAN.	E. FEB.	E. JAN.	E. FEB.	E. JAN.	L. JAN.
VERA CRUZ	E. FEB.	L. FEB.	L. JAN.	L. FEB.	L. JAN.	E. FEB.
HAVANA	E. MAR.	L. MAR.	L. FEB.	L. MARCH	L. FEB.	E. MAR.
SANTIAGO	L. MAR.					
FLORIDA CHANNEL	L. APR.	L. APR.	L. MAR.	L. APR.	L. MARCH	L. APR.





# Deja Vu

húnd Amigan körül 64-en már-már elrejtett klosszúsnak számít a DEJA VU Minder valószínűleg annak köszönhető hogy bár egy igazi adatluk-csemegé - de végigazánzt hogy kisse nehezebb, mert a történet lekezes kuzso zavaros, érteletlen. Természetesen ha valaki igazán almfelyl benne avró csak sere- tul kibogozni a szálakat, beárá az nem kímndott határy. Na valamennyire en angolul írtán az aabb következő leírás hálá- ára néhány játékos órává a kukabó az játékok ele egy csop- pot. Mégis! A gyalokai kivételéaz ugyan nem túlanyes agybe- ként átkarcsak a játékok téma - nagyon hasonlít az Interplay cak BORROWED TIME és TASS TIMES című programjaira. A stekban egy magányozomó szereplő játszik aki pilanstrnylag egy klosszú padlóán beveresz az fogalma álcos róla hogy hogyan kerül játéklejé helyére m- lenten való ár a mál dőbe- szól el se tudja hogy ő tu a gyebeppen kisedő Jakkor az eg- magán kívül nyomozó - ColVoy. A játékok kezelése mál nem nagyon vezérgelek az szót mert vedőndőeg nyilvávaló lejá- sen egyszerűen í írembeledő meg mindenki írtól Amigan vö- barchál a 64-esek pedig csak befejezrenek valahogy í a tome- rólól ezért szólnak néhány szót az aabb 6 opcióa van íaz átkulási inverzben EXAMINE megvizsgálni a kijelölt tárgyat OPEN kinyitni vagy átkulálni valamit íajól szaktanyt, hűltit és CLOSE becsúgni valamit SPEAK beszélni valakire ípeldat íaz vagy valamit CONSUME bizonyára hasznos dolog íahat. Az aabb A dolog egyebkent íajólól sem volt ilyen egyszerű, hiszen egy lúchalna a játékos ilyen peldat a rank nézve íemelő ózon- ároncsítani íe a rendőrség úgy kap íf bennünk í vagy úgy magy. Az egész íeték íolyman a íet íagícniosap íényező az időse- rendőrség maszkait azért, mint így íedő után kidíul, hogy ma- kiadásra számíthattunk íablók íajások - ami nem túl nagy külön-



▲ Valahol más látni ...

A játek elején egy kőzetben törtek éppen megunkhoz, amely Joe Barjának részét képezi. A fejünkön egy hatalmas lukkáló dudor oklenszerű. A jobb kezünk hírsé vért és a bal kezünkben pedig valamilyen azuro fegyvertartó (valószínűleg az a kis pontocskák okozza a fegyverrel, ami egy injekciószerű következménye lehet). A dolgok jelenlegi állapotigve hirtelen eszünkbe jut, hogy nem jut semmi az eszünkbe (például ilyenek, hogy valon kik is vagyunk, hogyan kerülünk ide, stb.). Ahogy kitérül a látszólag, a zart ajló előtt egy kapuhoz tartunk a fogason lógni. Nezzük meg mi van benne. A következmények találjuk 7 db 25 centes pénzérme, egy aranyfúttatós ongyuítót (Jella J.S. embliével), egy zsákbendőt (ugyanazok J.S. embliével), egy doboz Lucky Sinke cigarettát, egy sötét napstűmvegelet és egy láncot. Vegyünk fel minden (frámdjunkt al minden az inventory-áblakból, az a "veségelodati lojaltass" a láncával. Ebben egy OFFICE (Iroda) feliratú kulcsra egy 20 dolláros csekkre valamint egy Porthouse-ba szelő "kulcskártyát" (PRIVATE ACCESS CARD) felunk. Ramoljuk ki mind a két tárgyat a fercaból, de azt az a hagyjuk itt. Vegyük fel a káboritot. Alatta egy 38-as kaliberű pisztoly fog a fogason, valószínűleg az is jól jön a későbbiekben. Végül meg a pisztolyt (OPEN). Ezroveszük, hogy a társan lévő hat lötyényből három már ki van löve. Nyssuk ki a számban lévő ajtót. A mosdó alólarébe jutottunk, ahol a tőn egy török (török lőg: Megbámolnak, benne magunkat, de alól nem negyen leszünk később). Nyssuk ki a mosdó jobbára lévő ajtót, az menjük ki rajta. Egy lötyönyre jutottunk, ahonnan egyezt a barba, masieszt: pedig a nő WC-ba vezet ki. Maradjunk a helyek az asztal fennmaradt szakszónál, az kukantunk oo oda, mi ismet egy kukor felunk (a nezelődés eredménye ugyanaz, mint az előbb) de inkább a WC-ülőkét vagyuk vizsgálni, a, tenet monjunk bára a WC-ba, hisse meghasodhelott mert a lártályból folyik a víz. A lártály jobb szélén egy kis pótyocskára leszünk figyelmesek, amelyről vizsgálat után tudni, hogy egy értékes gyönyg lútbavó. Vagyuk magunkhoz, és lávazunk a nő WC-ből (aki akai esetleg alszórakozni a WC lehuzgatásával, mert a nigiana mindenek felett — vagy esetleg felnyithatjuk a fécőt és belakunkamhatunk a caestabó, halba találunk valam értékes kispaszitok). A lötyönyre maak ajtajan keresztül menünk bi és barba, ahol a pulkón egy pohár gyanus róka felunk, amelyben vanki egy csukát ottott el, az alkolól leirasztatásának egyebeknél nem biztos, hogy ez a legelészrebb módja... — mindenesetre vigyük ezt a magunkkal. A bal uvegatálan az egy sötét utcára látunk, amelyen egy fekete autó parkol. Sajnos az ajtó alól valóki bazant és az uvegatálan csereszűl sem tudunk lávazni (az nagyon unatkozik az ezzel fog próbálkozni a zrt szőlővívsevel vagy azélvörsevel, de egyeztől ugysem fog bányítani, masieszt lötyények nálunk nem nagyon logia tudni vaginálts, anne jétekot ).

[illegible]



A Jalon a llt kezelőgombjai láthatóak:

- a legfelső gomb azt a szintet jelzi, ahol most vagyunk
- az alatta lévő a hullal tartalmazó irodába visz bennunkel. Ez nem rossz hely, de ltt nem tudunk visszaszállni a liftbe, meg már egyébként is voltunk itt

- a harmadik gomb egy tikos játékkaszinóba visz bennunkel

• az alsó billentyű egyenesen a csalornarendszerbe továbbit bennunkel: Nem ez a számunkra kíváncsi hely pillanatnyilag. Menjünk le tehát a kasznóba (nincs visszelhözés innen se). Itt küldönlale nyerőgépeket (lehel pénzt dobálnl bejük – nyerési esély lart a nullához), játékkaszinókat, gengszterposztolókat: (N Capone és Lucky Luciano), valamint egy szerencsekerekkel találunk. Porgessuk meg a szerencsekereket és teljesen azelencsések leszünk – kinyitk mögötte egy rejtekaljó. Menjünk be rajta. Egy rejlett szobába jutottunk. Nyissuk ki a jobb oldali ajtót. Még egy borospince – ja nem, ez ugyanez, mint az előbbi. Inkább menjünk le a létrán a csalornába.

A csalornában fordulunk jobbra. Egy kerasszterzőöshöz érkezünk, ahol lefelé folytatjuk az utunkat. Ezen a helyen vizorványház élünk. Itt bizossági intézkedések fognak történni: eldobálunk néhány tárgyat, amelyek a rendőrség előtt lehelő bizonyítékként szolgálnának ellenünk. Ezek sorban: zsebkendő, ongyujtó, cigarettacsomag, napszemüveg, csakkok, üres tálca, ütes kabát, pohar. Ezek lehelő bizonyítékok ellenünk. Szépen ellúnnak a víz alatt – nem lesz jobb gondunk valuk. A kabát különösen kellemetlen lenne a későbbiekben számunkra, ez ugyanis nem a mi tulajdonunkkal kezeli az egy holgy pusztá tévedésből lapuffantana bennunkel, mivel összekever egy figurával, aki éppen laképrél hagyta. Majd később kiderül, hogy ez a figura egészen váteffenül azonos azzal, aki átíótt tejjel hever az irodában. (Szeteleire méltó ember lehetett, ha mindenki te akana lóni – egynek sikerült is.) A csalornával kapcsolatban egy megjegyzés: ez egy igen kevésbé barátságos hely, mert itt néhány alligátor is lakik. Véletlenül szerűen megjelenhet egy példányuk – ilyenkor azonnal lójunk a pisztollyal a szeme közé.

Menjünk vissza az alágazáshoz és menjünk tovább jobbra. Itt egy létrán látunk, amelyen felmászva megtalálhatjuk a csalornarendszar kijáratát. Nyissuk ki a csatornatetőt és masszunk ki az utóara. A bár kijáratá előtt találjuk magunkat, ahol még minél ott parkol a fekete autó. Nyissuk ki a kocsi első ajtaját a Mercedes emblémás kulccsal (ez a legnagyobb) és ülünk be a kocsiba. Az autó műszerfalán bal oldalon megtaláljuk a slusszkulcs nyílását. Használjuk itt ismét a kulcsot, amivel bejutottunk az autóba. Renoben – a robbanás után lótsuk vissza az utolsó játékalást (nem volt?).) Az autózás tehát környezetiszennyező hatású és a robbanó dinamika káros az egészségre – ehelyett lehel inkább nyissuk ki a kesztyűtartót. Találunk egy fényképet egy követi holgyról (megvizsgálva kiderül, hogy a holgy igen követi), egy városi úttérképet és Joey Siegel névra (mmi J S ?) kitalálót jogosítványt. Vegyünk magunkhoz mindent és azállunk ki a kocsiból. Menjünk a kocsi csomagtartójához és nyissuk ki a jelölés nélküli kulccsal. A program szerinti: **egy igen nagy tárgyat pillantunk meg, amely a csomagtartó legnagyobb részét elfoglalja**. Valóban elég nagy tárgy: az az a holgy, aki a fényképen látunk – micsoda óriási találkozás! Valaki bekötözte a száját szegénynek. Rövid morfondírozás következik, mi csinálunk a nagy lafedelmű nénlvel, aki bizonyára nem saját jószándékából tölti az idejét egy szűkre méretezett csomaglantóban. Például le is lóhaluk, de a rendőrség éppen itt van a sarkon és bizonyára lellúnné nekik, ha egy csomaglantóra lovoldoznánk. Inkább vegyük le a szájáról a kanóót, hogy kapjon levegőt. A kőlelert nem lóujuk kioldozni, de legelőbb nem fullad meg (haggyuk nyitva a csomaglantót is). Most már mehetünk is.

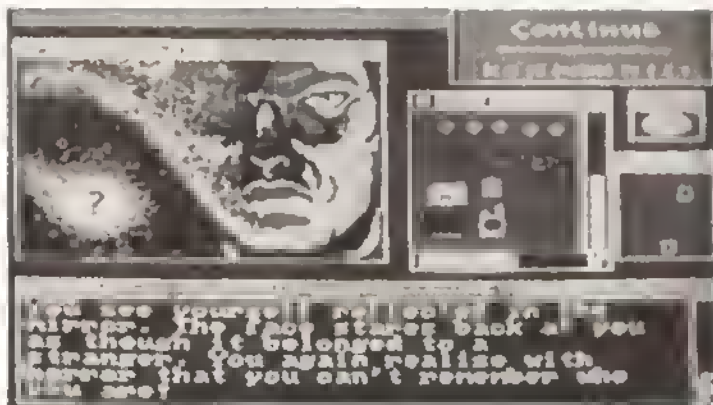
Az utcán egyébként néha radlókba botlunk, akik valamit ér akartak venni az összes pénzünket. Ha egy ilyen úrral találkozzunk, akkor fogjunk meg egy pénzdarabot (persze ne a húszdolláros) és adjuk oda neki (OPERATE-lel). A rabló közli, hogy a fegyver meg se volt lóltve, he-he – ha nem adunk neki pénzt vagy lú sokáig várakoztatjuk, akkor viszont mégis csak meg van lóltva (kevésbé he-he, mert a golyó által ütött seb hatalmas hatással van minden magánymozóra). Az utca állandó bntendezéséhez nemcsak rablók, hanem leszegek is tartoznak – náha belebotlunk egybe, aki 20 dollárt próbál lepmélni egy információért. Az információ annyiból állna, hogy kerassz mintet a rendőrség. Így tehát nem kell neki odaadni a 20 dollárt – kerassz inkább a CoV címre postázzt).

Az autótól menjünk balra. Egy újságárusnál vagyunk, ahol nagydó dollárért vehetünk egy újságot, amelyből megtudjuk, hogy a japánok bombázták Pearl Harbort – a dátum tehát kb. 1941. december 7. Az újságot beszelgetve megtudhatjuk, hogy valakik igencsak a nyomunkban vannak és jó lenne minél előbb eltúnni innen. (Ha az ongyujtó meg nem dobtuk volna el, akkor esetleg telgyűjlogathatuk az újságokat, ami nagyszerű szorakozás – csak semmi értelme). Menjünk tovább balra. Peto fegyverboltjához érkezünk odabenn a szolgálatkés Peto hasát lójtuk a pult mögött, valamint a napi ajánlatát: egy tucit, amely mindössze 20 dollárt takar. Nekünk ugyan van 20 dollárunk, viszont már pisztolyunk is – nem kell még egy. Lehel vennl lőszert is a 25 cent – majd lehelgyverkezünk máshol, a pénzünk meg szukségünk lesz. Szóval ez egy bonus helyszín – nem kell semmi sem csinálnunk, azon kívül, hogy be se jövünk ide.

Tehát akkor menjünk tovább a fegyverbolt: elől balra és a Peoria Streetre érkezünk. Az utcán egy taxi áll, innen balra egy másik. Inkább a második logjuk igénybe venni, mert amikor visszerkezzünk némi útát spórolunk meg. Szálljunk be a taxiba. Beszéljunk a taxishoz (SPEAK). mondjuk neki, hogy 520 S KEDZIE (a Penthouse Suitban talál fénykép hárolatán lévő cím). Megérkezés után a taxis közli, hogy 75 centbe kerül a fuvar – adjunk át neki harmat a 25 centes érmeinkből (dobjuk bele ékei a tárgytárlából a PAY HERE feliratu helyre). Szálljunk ki a taxiból. Egy roskadozó bungaló előtt állunk. Menjünk be az ajtón. Azzal csak mennünk, mivel ez is zárva van. A bejutásnak a drasztikusabb módja lll valasztanunk lójuk szét az ajtót. Ezután már nyitk, bemehetünk rajta. Odabent – akarcsak a hulla előlr irodában – olcsó kolni szaga erődik (mar megint: olcsó kolni?). Egy rozsigni agyal és asztalt látunk. Irányítsuk a figyelmét az asztalra: az asztalon megtaláljuk a WC-on lólt fulbevaló parját (vegyük fel), valamint egy darab papírt. Vizsgáljuk meg a papírt: három szám van rajta (ezekkel nyitottuk ki a szét ajtaját a hulla mögött, most már nem szukséges felvenni). Nyissuk ki az asztal lókját és egy kis kulcsot (nincs is ennyi kulcs a világon!) meg egy naplót lelünk benne. Vegyük mindkettőt magunkhoz. A naplóból bealolvassa hosszú történetet tudhatunk meg a szerző és egy gazdagon nosult lórti (bizonyos John Sternwood – meg egy J S ?) közötti viszonyról. A naplóbán számos érdekes rész is van. Szó esik például egy Joey Siegel névű ur lenyegeteséről, aki a szerzővel valamikori közeli kapcsolatban volt: valamint szó esik a szerző azon vagyról, hogy azt a Sternwood névű embert a feleségeként úgy kerlisse hatámba, hogy az azei lórt és luxus közepette elhesse le. Itt agyalóre nincs több oolgnak, lóvezhatunk a házba. Szálljunk be a taxiba és utazunk az irodánkba (ennek a címe egészen véletlenül megegyezik Dr. Brody gyógyszeratanak a címével: 934 WEST SHERMAN). Fizessunk ismét 75 centet a fuvarért (aki nem lózi, azt legközelebb nem viszi el a taxi).

Miután kiszálltunk, nyissuk ki az ajtót és menjünk be. Egy alólérbe jutottunk: anonnal jobbra egy folyoso, balra pedig egy felfelé vezető lepcső nyitk. Valasszuk monojuk a lepcsőt. Egy irodai ajtó előtt állunk, amelynek az ajtajára az "ACE HARDING, magánnyomozó" felirat van lótfestve. Az ajtót megvizsgálva az uvegen keresztül egy emberi sziluatter vehetünk aszre. Ugy lúnik valaki éppen ránk vár – nem valószínű, hogy Ace Harding lenne az: mert – mint később kiderül – ezek mi vagyunk. Így tehát minden leketőtia nélkül lójunk bele a sziluatt: középre (ha nem a középre lóvunk, akkor mellé megy). Ez az eljars jó halással van a gyanús sziluettek, meghalnak tőre, mint a mellékelt abra is mutatja. Az ajtó szokás szerint zárva van, viszont a bungalóban lólvott kulccsal kinyitlhatjuk. Menjünk be. Az irodánkba jutottunk, ahol minden bizonynl a legérdekesebb dolog az ablak mellett álló irattároló. Ebben különféle iratok találunk. Az első kétő érdekfelen, mert azok korábbi ugyainkre vonatkoznak: viszont a harmadik egy nekünk szóló levél, amelyben a következőket találjuk: "Ace! Van egy ötetem arra, hogy hogyan szabadulhatnl meg a szerencsejéték-adósságaidól. Mindössze egy egyszerű emberrablásról van szó. Az összes teendő az, hogy szodd lel azt a gazdag nőt és szállítsd el hozzánk. Minden egyebet elintézek. Ha minden jól megy, akkor szép váltságdíjat kapsz és te is életben maradsz, az adósságaidat pedig kifizetettnek tekintheted. Bizom benne, hogy meg tudod csinálni ezt a dolgot – ha hibáznál, te lóltad fog esattani az ostor. Minden kitévelem, tehát hozzám semmi nem fog vezetni. Ez az egyetlen ajánlatom a számodra, tehát gondold át és hívd lel – tudod, hogy kit. Ha visszautasítatl, akkor szép volt ismerni téged." Kadves. Vegyük magunkhoz azt a levelet és most nyissuk ki az irodasztalt (egyébként az irodasztal mögött lóhatjuk az ment lólvott bérnyilkost heverni, de ez már senkit se fog megbergyilkolni). Az irodasztalban egy lóazeresdobozt találunk, amelyben 6 lóltény van. Nyissuk ki

▼ Vajon ki lehel ez a jóképű gyerek?





a pisztolyunkat is és a kilóit lőtényekkel (ezek rövidabbnak), dobáljuk ki valamilyen samlagos helyre és ottlunk ba a pisztolyba a lőtényeket. Ezután távozzunk az (rodából az most nézzük meg hova vezet az alólról nyíló folyosó. Dr. Brody rendelőjének ajtajához érkezünk. Egész véletlenül ugyanaz a kulcs nyílja mint amivel az údódnánk bejöttünk. Minő véletlen. Miután belépünk egy szekrényt pillantunk meg, amelyen orvossgoee liolák sorakoznak, valamint egy ital szekrényt (zárvá). Zárt ajlónál szokásos eljárás lójuk szó: az ital szekrényt, mi a felső tókja kinyílik. Egy halom dossziét találunk benne, amelyek különböző gyógyszerak lálálát, balesetsegek lunellálálását (példéul a "kardiovaszkulárs agyonlőés" szimptomája elsódágasen a halál) tartalmazzak. Számunkra igazán fontos információkat a gyógyszeriek lelálása között találunk DIETHANOL TRIMENE veszélyes kábítószer, amely emlékezelékesést okoz, BISODIUMITIS: az előbbi ellanszara, SODIUM PENTATHOL "igazságszérum" — a lóbbi gyógyszer hatásai meg mindenki kipóbbálhatja magát. Keressük meg tehát az orvossgoe polcon a BISODIUMITIS lálálalu orvossgoe ueget és nezzéljuk (OPERATE) rajla a fecskeandó, majd a fecskeandó használjuk magunkón (SELF). Emléktözlányok rohannak meg bennünket, amelyek a játék további réazében is találunknak időközönként. Gyűjtünk meg igazságszérumot is — ebből három ampulla van e polcon, vigyük minoe: Most már távozzunk az údóából.

Menünk la a lóhoz ae villassuk magunkal a 626 Auburn RD címre (ezt a címet a csomagierőben nevezéső koval holgy jelöl meg, mint lakás címet, ha balesetünk az egyik adag igazságszérumot — mindeneseire most megspórolunk egy utat; magunknak, mert már tudjuk). Tekintve, hogy pénzünk már nem nagyon maradt, a 20 dolláros kell badoonunk a taxis perselyébe. Vissza nem ad a bunkja, ellenben nagyon nálas a hatalmas borítavolent. Szállunk ki és alkalmasint egy nagy ház előtt találjuk magunkat. Nem messze e taxidól egy postálaladól pillantunk meg, amibe természetesen balakukkanunk (Sam Ash-nek élt a világ!). Egy borítólól találunk banna, amelyből ki kell vennünk a levelet (a borítólóra nincs szükségünk). A levelet elolvassa lájphetünk, hogy ez egy kivágdosott betűből összeállított zsarólevel: "Mr. Sternwood! A feleséget a hatalmunkban tartjuk és 24 órái kap ara, hogy 20 000 dollár összegyűjtsön százdolláros címletekben. Ha kapcsolatba lép a rendőrséggel, a felesége halott. Legyen a Peoria és az Elm sarkán holnap pontosan éjféli. A váltásdíj legyen egy nem fálúnó aktálaskában. Ott majd megkapja a további utasításunkat." Sessünk a ház ajtajához és használjuk a rajta levő kopogtatót. Egy igen kevesse bizalomgerjesztő mas nyit ajlól — próbálunk e ossoni mellett. Eire közli velünk, hogy kifejezett utasítáa van eira, hogy senki ne engedjen be a házba, mivel a ház utat alszik. Vissza! — és bavgja az ajlól az otunk alól.



▲ Már magini nem jött össze...

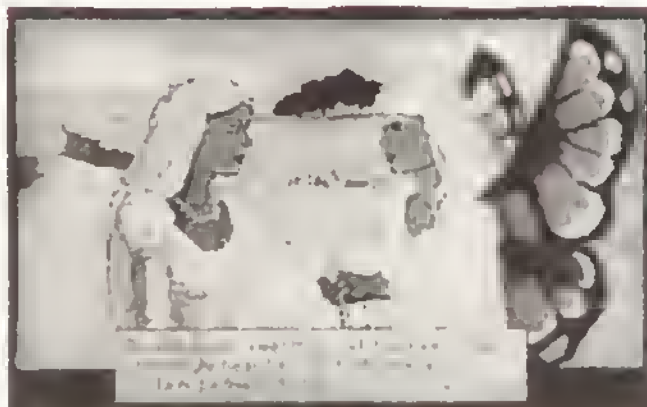
Kopogtassunk ismét, majd az ajlonyitas után helyezzünk el az inas orrán egy jobb horgol (HIT). Egy feltalé vezelő lepcsőt és egy ajlólátunk (inasi nem, ő már al'akudt). Menünk be az ajlól ea a konyhába jutunk. Az asztalon némi bolognai maradványokál találunk — együk meg. Ettől magassa ugrik az életérőponilaink száma — kar, hogy a program llyesmit nem tart nyilván (nem baj, írjuk le egy papírra, hogy el ne felejtük). A konyhepulton lóbb edényt találunk — nyissuk ki mondjuk a SUGAR (cukot) felirát. Meglepo módon cukor van benne, ami szintén megeszünk. Ennyi cukor alfogyasztásától egészen balesnek érezzük magunkal — tehát lólytassuk a gasztronómiai kelandozási a llyezabodonben (FLOUR). Hm, mindent összevetve nem volt rossz, bár kicsit összeiagadól lóte a szánk. A harmadik edény egy autemenyes doboz, ami sajnos üres. Bizonyára meg jól el ludnánk it szorakozni egy ideg — de most már mehetünk (sőt, eki nem ehés, be se jon ide ). Tehát inkább menjünk fel e helből s lepcsőn. Ket ajlól látunk — menjünk be a dal oldalán. Egy halószobába jutunk, ahol olcsó, erős parfum szaga érződik (már harmadszor a játék során...). A szagosa kivételesen most egy nő is lálálzik, aki éppen szunyókol. Nyissuk ki a melleit a ló eljeszékieny. Találunk benne egy szemüveget, egy golyóalólól és egy jegyzetblokkol. A jegyzetblokkol megvizsgálva látjuk, hogy báí utas, de az utólatra felépett lapra írt más atnyomódott írá — sajnos agyalóra nem olvasható. Van viszont nálunk egy puha ceruza, amivel álsálólózhajuk a lapol (OPERATE). Ezután megvizsgálva a blokkol, az írás olvashatóvá válik. A következők állnak rajla: "2:15 AM. Győződj meg aról, hogy Joe báíja bezart és az alkalmasítottak elmentek. 2:30 AM: A női tódd la a női WC-ben ée győződj meg ról, hogy teljesen meg van kolozva és eszméletlen. 2:45 AM: Várakozz a bár bejárátának közelében és várd meg Ace érkezését. 3:00 AM: Tuskold meg Ace-t a WC-be, győződj meg ról, hogy teljesen aszméletlen, adj be neki 10 kobcenti DIETHANOL TRIMENE-t, vedd el a fegyverét, az rodakulcsot, minden előző anyagot a ügyvel kapcsolatban, a zsarolási lallagyzóbat, a azálítási utasításokat és egyebeket. 3:15 AM: Készül fel Siegel érkezésére. 3:30 AM: Ujletek le Siegel-t az údóában és nyírd ki Ace pisztolyával. Vedd ki a cuccát a zsebeiből és na feladkezz el az autókulcsalól sem. 3:45 AM: Siegel holmijait add rá Ace-ra. Ace pisztolyát rakd vissza a pisztolytáskájába. Győződj meg ról, hogy Ace utlyenomatái rajta vannak-e a fegyveren. Nyírd rá Ace újat a módosított amberrablási dokumentumokra. 4:00 AM: Tórd a nagy nót Siegel autójának a csomagtaratójába. Az emberrablási dokumentumokat rakd be a keaztytaratóba. Siegel autókulcsaló rakd be Ace zekójába, az ajlól és a csomagtaratól nyíró kulcsot pedig tedd be a kis dobozba és zárd be Siegel zsefőbe. 4:30 AM: Hagyd el a bár és zárd be mindent. Na lálalásd alhoznál a zsarolólevelet sem. 5:00 AM: Hazafaló lálálunk a módosított Siegel-féle levelet helyezd el Ace údójában az íratál között. Nicsak nicsak — gy már kezd világosodni ez e bonyolult ügy. Vegyük magunkhoz a blokkol, majd szivjunk fel egy adag igazságszérumot a fecskeandó. A fecskeandó tartalmát nyomjuk bele a holgyba — mire azonna beszédese válik. Nagyjából a következőket hordja össze: "Nem vagyok a lólyádnod Joey... Mag kell halnod, mert meg akartad akadályozni, hogy John és én együtt álhossunk... lálód ezt a fegyvert? — ezt kapod a belevatkozásdórt" — ezután e holgy ismét onludallanságba eszlyed. Menünk át a másik ajlól a zomszédos halószobába, ahol ugyanaz a belendezés mint az alóbbban — kivéve az alvó lórit. Az eljeszékieny itt egy aktálaskáralatunk. Üres. Akkor inkább nyissuk ki az eljeszékieny. Egy borítól, egy csokoládésdoboz és egy csomag papírszekendő e lálálál. Csak szepen seiban nyissuk ki a borítólót és egy levelet találunk benne. A level tartalma "Mr. Sternwood. Ez az utolsó figyelmeztetésem. Vagy levezzi a kezét Vickers-ról egyszer és mindenkorra, vagy a felesége megtudja az egész lórténetet. Nem hinném, hogy a felesége nagyon örülne neki... Még egy lehetőséget adok magának: mivel Vickers hozzám tartozik, fizethet érte, ha ennyire szüksége van rá. 20 longy az ára. Még ma választ várok. Természetesen a levelet visszak magunkal. Vörös kalandozók nyissák ki a csokoládésdobozt: ebben igen lóntoe információ lálálható 8 do csokolade képében. Mindegyiket meg lálal: annál az igen íratések ina felejtük el felírni az életérőponilaink növekedését a papírra — újabb 8 singulat. Miután ezzel magvagytunk szivjunk fel a fecskeandóba magint egy adag igazságszérumot és nyomjuk bele a szunyókoló ferba (tehát lóte na a lálálól keresztl ). Ő is elkezd motyogni "Kövésd az időbeosztást pontosan... Semmiálód mag a bizonyítékokat, miután keazan vagyunk... úgy fog lúnni, mintha Ace csinálta volna az emberrablást Siegel-nek... Az időbeosztást senki sem lálálhatja... ne aggódj a nő miatt, magfúlad mielől bárki is megtalálna " — majd ő is onludallanságba szlyad. Ezek után távozzunk la a házól.

Szállunk be a taxiba és hajszunk a Peoria ST-re. Ismét 75 cent a lálálala de ezúttal nem fizetünk egy vasel sem. A taxis különféle rendőrségeket mag tartózásokat emlagal — de ezzel nem kell foglalkozni. Menünk lóvaab lólyamatosan jobbra egészen Joe báíja (ha közben magpóbbálnak úlabból bannunkat, akkor az kellamellen, mert nem túl sok pénzünk maradt. ) Itt menjünk la a analízis majd ott menjünk lóvaab az orvényig. Itt ismét néhány lólygal alulálunk, amelyek rank nézva lóhelöl bizonyítékok. Ezek a következők a level, amit az údódnakból elhozunk, a level, amit a ház előtt levő postálaladól szedtünk ki, ez összes kulcsot, a fecskeandó és az ampullákat, a kulcskanytal, amit meg a játék elajén lálálunk a kabátban, a pisztolyt, a fulbevalokat, lómasszunk ki a csatornából Joe báíjánál és itt menjünk jobbra. A randőrséghez érkezünk. Talmeszetesen a bizonyítékokat itt fogjuk majd adadni de előtte lótellenül nezzünk meg al jobbra, mert ott eidekas információk birtokába lóthetünk. Szóval majd menjünk ba a randőrságre. Nagyon örülnek hogy lálalnak minket — e bizonyítékok, amelyekal hoztunk nagyon árdakésnak bizonyulnak. Mrs. Sternwood elölálásának nagy port felkavart ugye a blosag elé kerül. A bizonyítékok "otul három különösen eidekas a napló, amelyet a bungalóban lálálunk, a zsarolólevel és az időbeosztás. A három bizonyíték fenyit derít Vickers és Sternwood összekevesetere a napló a zseblóralevel együtt bizonyítla az indíleket, az időbeosztás pedig bemutatja, hogy hogyan hajloltak vegre a dolgot. Sternwood és Vickers orákig alnak e vedlőtt padján, ahol Vickers beismerte bűndőseket. Congratula. A játék lálalasan ugyanaz éiden és Amigan, természetesen Amigan a grafika eokkal élvezetesebb (a lólok is ebből beszútek). Egyébként lóvaly nyáilon megjelenti a játék folytatása is (DEJA VU II. — LOST IN LAS VEGAS), egyelőre csak Amigan. Ha lehet, sz mag jobban össze van kuszálva mint az első lész. Mihelyt végigjártózzuk enlől is nyomtatni egy lálalást. OK?



# Kings Quest IV.

A CoV 7. számában már volt valamilyen játéksmaragd-szerűség a KING'S QUEST IV-ből – most egy kicsit tovább ragozzuk a játékot (jó, jó tudjuk, hogy nem teljesen szerencsés, ha kétszer foglalkozunk ugyanazzal a játékkal, de egyrészt az eddig közölt információk kissé felülutasztak voltak, mag egyébként is megér egy hosszabb mesét...). A Sierra on Une néven gazdálkodó software-házal valószínűleg nem kell bemutatni. Amíg az olvasóinknak, minél ahogy a játékok készítéséről. A KQ4-ről azért még annyit előljáróban elmondhatunk, hogy – legalábbis véleményünk szerint – ezidáig ez az egyik legnehezebben teljesíthető játéka a Sierra-nak. Nem azért, mert valami szörnyű bonyolult történelmi alkotás, hanem azért, mert a játék (al) van egy csomó olyan dologgal, amire csak a vak szerencse segítségével lehet rájenni. A kezelési teljesen megegyezik a hasonló Sierra-stuffokkal, így tehát most ennek lementéséről ellakintunk (azt mag általában mindenki észreveszi, amikor meghall). Szóval zutty! – bala a közepébe.

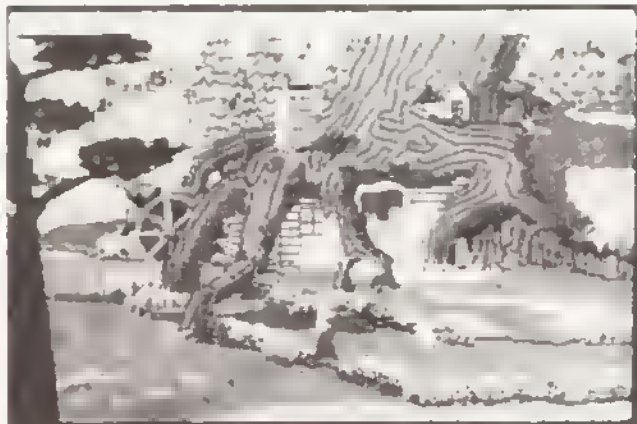


▲ Elmes társalgás folyik a világ dolgairol

A keret történetet a filssabb keletű Sierra játékoknál máris megszokott maratonli intro szolgáltatja. A történeli **Doventry** királyságának palotájában kezdődik (közvetlenül azután, ahol a KQ3 befejeződött). **Graham** király és b. neje éppen roppant elégedett, mert visszatért ráig elvesztettnek hitt fiuk, **Alexander** és **bonus-ként** még megmaradt a **Rosella** királykisasszony is a gonosz sárkánytól (zúros egy család). **Graham** király nagy örömeiben hozzá is vágja az ifjúsághoz a "kalandozó sapkát" (mi a manó tehát az?). Nem nagyon sikerül elkapniuk, de a sapkától a ligye'em hamarosan a királyra terelődik, aki hirtelen szűrd faldalmat érez a mellkasában és összaroskad. Sapka a padlón marad, a király viszont megy az ágyikóba, ahol nekiáll haldoklani. **Rosella** nem is bírja sokáig cénával és kiszalad a szobából, hogy nekiálljon a tőnteremben zokogni egy soit apja szomorú sorsán (a zokogás egyébként is ősi női szokás a problémák megoldására). Abszolút nem halasos módszer, viszont most úgy lünk, célravezető volt a tükörből egy puha hang szolal meg és megkérdezi, hogy komolyan segíteni akar-e a kedves papának? **Rosella** érdeklődést felel a magikus tükör és befekükkant, hogy ugyan ki beszélhet belőle. A tükörben egy holgy lepke éppen, aki apó születesi hibaként szárnyakkal visel! **[Definiáljuk tündémek – CoVboy]**. Ez **Genesta**, a józandékú lundéiak sorozatából. Előadja, hogy az ő földje, **Tamir**-ben találhat egy la, amely száz évként csak egyetlen gyümölcsöt terem – az azonban egy speciális gyümölcs, ami meggyógyítja azt az embert, aki megegetta. Eppen erre van szükségünk a papa balagségának kiküldetéséhez. **Rosella** ugyan nem nagyon tudja, hogy hol is található ez a bizonyos **Tamir**, de aggodalomra semmi ok. **Genesta** majd alulattalja oda. Persze **Genesta** nem akar felujgyat adni, mivel per pillanat nekis nemi problémái lamadtak, majd csak akkor fog bennünket visszazárlítani **Doventry**-ba, miután segítünk neki. **Rosella** kicsit problémázik, mert hogy neki éppen gyümölcsöt kene szadnia a papának, de azlan basdja a derekát. Hopp – mai mag is érkezünk **Tamir**-ba. A legterben nemsokára megjelenik **Genesta** is (ke; anyallal repül kötelekben) és udvozol bennünket. Kicsit szomorúnak látszik, mert momentán elvesztette az összes mágikus erejét. Az ereje egy bűvos talizmánban rejlett, amellyel minap az erdőben szalálgatva **Lolotte** (rossz típusú boszorkány) elloptott tőle, hogy orodgi uralma alá hajthassa **Tamir** földjét. Talizman híjan **Genesta** egyre gyengébb lesz és 24 óra belül elpalkol! – ha csak valaki vissza nem szerzi neki a kovat. Valószínűleg erre a nemes feladatra bannunket szemelt ki, mert roglon hozzá is lász, hogy talizmán nélkül nem tud hazateleportálni bannunket. Kis kedves **Rosella** gyorsan rá is áll az akura, majd a mágikus gyümölcsre terelődik a sző. **Genesta** almondja, hogy egy mocsai közepén álló kis szigeten terem, a nagy hagyeken túl. **Lolotte**-ról écsklőde megludjuk, hogy a kassilya a nagy hegyek ormán találhat. **Genesta** ezzel el is unja a beszélgetést a fellunést elkerülendő parasztlánnyá változtat bannunket, sok csaszernyét kíván, majd atroppen haza haldoklani. Egyedül maradtunk – kezdődhet a játék. A feladat teljesítésének nem kottot a sorrendja, többfelékeppen is végigjárható – bar bizonyos dolgokat csak egy adott feladat elvégzése vagy egy lalgy megszerzése használata után tudunk végrehajtani.

Kezdjük először is talépszemlével bala tenger, jobbra **Tamir** földje. Kezdjük a tengerrel. Gyalogoljunk be a vízbe, majd ússzunk al a következő képeinyire. Na lessek maris megeveit egy cápa. Tanulság a cápa szereti a **Rosella** nevű etadelt, tehát ne uszkaljunk (agylőrel). Marad lenát a szárazföld, kovessuk mondjuk a tengerbe dmlő lalgy lalgyakat. Nemsokára egy vórhóhoz érkezünk, ami alatt valami sárga dolog vonja magára a figyelmünket. Nezzuk meg mi az (**LOOK UNDER BRIDGE**). Aha! Egy kis aranylabbal lalalunk, ami viszunk magunkkal. Menjünk innen tovább lalale és egy kis tavacskaóhoz érkezünk. Kolbenezve (**LOOK**) megállapíthatjuk, hogy a tavacskaó vízililomok borítják és az egyik nagyobb lilomlevélén egy nagy béka üldögél. Békáktól meglehetősen szokatlan módon aranykoronát visel. Ha megköszöntük, akkor ellünk a vízben (ha kimegyünk is visszajövünk, addigra megint kimaszka a levélre). Próbáljunk másféle kontaktust létesíteni vele. Alljunk a ló szélre és vágjuk hozzá a hid alatt lalalt aranylabbat (**THROW BALL**). Az aranylabbat eltűnik a víz alatt – a béka meg ulána és maris hozzá vissza a szájában. Jól neveli által. Menjünk oda hozzá és próbáljunk csavagni vele (**TALK FROG**). "Brev! Brev!" – mondja. Mi más várható közepén álló kis szigeten terem, a nagy hagyeken túl. **Lolotte**-ról écsklőde megludjuk, hogy a kassilya a nagy hegyek ormán találhat. **Genesta** ezzel el is unja a beszélgetést a fellunést elkerülendő parasztlánnyá változtat bannunket, sok csaszernyét kíván, majd atroppen haza haldoklani. Egyedül maradtunk – kezdődhet a játék. A feladat teljesítésének nem kottot a sorrendja, többfelékeppen is végigjárható – bar bizonyos dolgokat csak egy adott feladat elvégzése vagy egy lalgy megszerzése használata után tudunk végrehajtani.

## ▼ "A fiúk a bányában dolgoznak..."



pelluk, hogy **CLEAN HOUSE**, **Rosella** erre szepen osszalkarilja a koszt, latdoo rakja a torpék szobaja, elmosogat és vegul kotyvaszi nemi ebádet is. Mira mindezzel elkészül, meg is hallja a kozelő torpékát. A torpék sorban bevonulnak mindgyik mer egy adagol magának (az utolsó kettő) és feul az asztalhoz. Teljesen aláadallak, hogy kitakarítottuk a házukat, a "kettőtmeitős" megkérdezi a nevünket, majd az asztalhoz invitál bennünket. Hihetetlen hosszúságu érkezés következik, majd a torpék elvonnulnak magni a bányájukba. De nicsak! Mintha az asztalon felejtettük volna valami egy kék siszény (lell gyemántokkal) hever a siszós lányelők között. Menjünk oda és vágjuk magunkhoz

Menjünk tovább lalalé, amig az oszópdk kottot levő medencehez nem elünk. A víz ugyan hivogalonak lünk, de inkább magsa pancsoljunk benne. Bujunk e' az egyik alóleloen álló fa mögé. 2-3 másodperc múlva beépul a nyanys ollozeű **Cupido** (az a kis nudista angyalka, aki nyilat-val kulonféle ambarak szívet szokta szarfeneme loboantani az épen arra járó ellenkező neműek iránt). A nyilat leleszi a medence parjára, majd lubickodni kezd a hűvös vízben. (Nem mindig aha! jonne – ha nem kerülne elő 2-3 másodpercen belül, akkor menjünk vissza az előző képeinyire és jöjünk vissza megint és bujunk el.) Amikor már lundk jöjünk e' a bókör mögöl és alljunk a medence szelére. Ettől szegény **Cupido**-t a frász fogja kilönni és haldien eliepul. Az raj és a lószá lalldozó két nyilat viszonli lal lelelelte – menjünk oda és vegyük fel d'ot. (**TAKE BOW**). Setáljunk vissza a hidig, majd dt. földelünk jobbra. Egy kis haziokhoz érkezünk, amely egy öreg lalgyfa gyökere köze van építve. Az alon kopogtatva nem érkező válasz, így tehát engedély nélkül logunk beku-vantani tőle. Nyissuk ki az ajlót (**OPEN DOOR**) és maris a ház nappalijában lalaljuk magunkkal. Ez a **Seven Dwarfs** (vagy ismertebb nevukon a ná; torpa; haziokja). Melehetősen koszt van it mindenit! A torpék éppen nincsenak ilthon, de ha sokat vasztegetük az idonkel, akkor namsokára magérkeznek és rövid úton kilessekelnek bennunket. Találos kérdés kovátkerik mi csinál Holaháike, amikor a het lalpe lalzába valódot? Kitakarított. Talan mondanunk sem kell, hogy először ólalkg keresgélünk egy sepiűt (kevés sikerrel) – azlan jobb megoldást lalalunk beger-



(TAKE POUCH). Az ártatlan parasztlányok a mesében nem lopósok – vigyuk tehát vissza az erszényt a tulajdonosának, azaz menjünk a lörpök bányájába egy képernyővel lejjebb a házuktól (Lehetőleg mellőzzük a beleesést a bánya bejárata előtti szakaoékba.) A bányában mindenki bőszen csakányoz és nem sok érdeklődést mutatnak irányunkban – kivéve az egyik lörpöt, aki a hátsó részen vizsgálálja a termést. Menjünk oda hozzá és adjuk vissza neki az erszényt (GIVE POUCH) "Megtarthattad volna" – mondja – "van itt nekünk elég. Van viszont egy piros lámpánk is, amit nem használunk. Fogd, a béd." – szóval megmarad az erszényünk, de most már van lámpánk is. Mivel a lörpe mielőbbi távozásra szólított fel, fogadjunk szót neki és hagyjuk el a bányát.

Most kukacvadászatra megyünk. Egy képernyővel jobbra a lörpök bányájáról egy madárra leljünk, aki egy kukacot próbál kiléncigálni a földből. Jöttünkre a madár elroppen, a kukac viszont – nyilván az előbbi léncigálás okozta sokk miatt – egy ideig még a földön lekereg, mielőtt ismét visszabújna. Használjuk ki az időt: szaladjunk oda hozzá és vegyük fel (TAKE WORM). (Ha elsőre nem sikerült volna, jöjünk vissza a képernyőre és a madár már megint ott fogja ráncigálni.) Folytassuk tovább az utunkat: jobb fele. Egy feltéle vezető oszvényez érkezünk, amely sziklás hegyek közé torkollik. Ez az az oszvény, amely Lolotte kastélyához vezet. Kukkanisunk be az öreglányhoz egy kis barát csövegére – vagyis menjünk tovább. Gyalogolni sem kell, a következő helyszínen Rosella hirtelen megtorpan, mert a lágtérben két szárnyas ordog jelenik meg, akik leánylábólják és légi úton szállják a lóncasszonyuk ele. Lolotte a fronttermében fogad bennünket. Meglehetősen ronda szaganykém: zöld feje van és piros szeme – meg veleilennul se nyarhatné meg a helyi szépségkirálynő-választást.

Érdeklődve vizsgálja, hogy miléla csodabogarat hozott a házhoz két beosztottja. Hirtelen nem tudja, hogy csak egy bolond parasztlányt lásson-e bennünk, aki véletlenül verődött erre vagy ellenségének, Genesta-nak a kémél. Ugyan ijedten gyzkojuk egy darabig, de végül mégis a B-verzió mellett dönt és megparancsolja a szárnyas miccsodáknak, hogy dugjanak dutyiba bennünket. Kétfémes időöltés következik néhány közepkori kintőszekoz társaságában, mert egy ideig nem kell semmit sem csinálnunk. Nemsokára visszatérnek a szárnyas miccsodák és visszekisernek Lolotte-hoz, aki közli velünk, hogy az ő csodálatos kis ficskájának, Edgar-nak (je sem tagadhatná a kedves mamát) meglestetünk és ő azt javasolta, hogy legyenek egy próbát az ártatlanságunk kipróbálására: Lolotte éppen unikornisra vágyik, amit nekünk kell megfogunk. (Most nem azért, de Edgar helyében nekem kevésbé körülményes dolgok jutottak volna az eszembe... – CoVboy) Az unikornis mondabeli állat, amely nagyon hasonlít a lóra, csak a homloka közepén aranyszarval visel (már bizonyára látlákoztunk vele ideig a lábával kapálva a földet és ha megkezelítettük, mindig elszalad). A legenda szerint: unikornist csak egy szűz leány segítségével lehetett megfogni, akinek az arra kóborló állat teljesen elgyengülve az ölébe hajtotta a fejét. Lolotta megígéri, hogy ha elhozzuk neki az állatot, akkor nemcsak hogy szabadon enged, de bőségesen meg is fog jutalmazni. Ezzel az audienciának vége is és a két szárnyas miccsoda visszaszáll bennünket a hegy lábához.

Már akkor keressuk meg az unikornist (az idő előtti tisztáson szokott álldogálni). Nem az dibehajton fejtechnikát alkalmazzuk (már elavult), hanem Cupido egyik nyílával fogjuk a barátlunkká tenni (SHOOT UNICORN). Bummi! Telitalálat! – az unikornis többé nem tel földünk, nem szalad el ha megkezelítjük. Megmozdulni azonban nem hajlandó semmiféle módszerrel és meglovagolni sem tudjuk, mert nem tudjuk mivel irányítani. Ebből következik, hogy valami irányítószerekkel kell hozzá – például egy kantár. Akkor meggyünk is érte...

Menjünk el a halász lenceiparton álló házhoz. A házban egyelőre mag semmi dolgunk, sétáljunk ki inkább a móló végére. A halász kint horgászik a stég végén, az egyik hordó tetejéről pedig egy irányító lóg. Éreklődve, hogy mi művel. A irányító közeledünkre elroppen – a halász viszont nem lesz el (meglepő lett volna...). Megpróbálunk ugyan szóba elegyedni vele, de nem nagyon figyel rá. A zsinórjál éppen rángatja valami, de fogás természetesen nincs. Nemsokára meg is unja a dolgot, összeszedelőzkodik és babálag a házba. Kovessuk mi is a házba (OPEN DOOR). A halász szomorúan iszogot az asztalnál, a felesége pedig különféle házmunkákkal málja: az idejét. Próbáljunk most beszélni a halással (TALK FISHERMAN). Elmondja, hogy a halak az utóbbi időben abszolút nem akarnak harapni és ha ez a jövőben is így lesz, akkor fogalma sincs, hogy mit fog tenni. Ó, szegénykám – hiszen ebből él! Nyújtunk neki egy kis anyagi támogatást a nálunk lévő gyémántos erszénnyel (GIVE POUCH). Nem tiltakozik nagyon ellene... Ragton szól is a feleségének, hogy cserébe adja oda nekünk a horgászbotot – nekünk biztos nagyobb sikerünk lesz vele (ő meg visszaadja az ipart és nyit egy ekszerüzletet). Sétáljunk ki a stég végére és tegyük próbára a szerencsenkét, horgásszunk egyet (FISHING). Aha – mozog már... mozog már... hopplá! Ejnye, de szép bakancsot foglunk! Úgy látszik, a mesében is van környezetszennyezés. Pillanatnyilag nem bakancsra megyünk: szóval azt visszapottyantjuk a vízbe. Folytassuk (FISHING). Rosella nemsokára visszahúzza a horgot és szól, hogy így nem sütni fogunk halat, ha nem csallizuk fel a horgot. Ja, lényeg. Tegyük fel a földiglisztát a horgot végére (BAIT HOOK) és folytassuk a pecázást (FISHING). Rosella megint kihúzza – azt mondja, nem harapnak a halak. Mi az, hogy nem harapnak? Vegyünk tén szardínakonzervet? Szó sem lehet róla! (FISHING). Nicsak, nicsak: elős húzás a zsinórán és tessék, egy szép kovér el!

Most meglepő dolog következik: vízbe oljuk Rosella-t! Pontosabban cápába. Ugorjunk lejjét a tengerbe és ússzunk befelé. A cápák úgy látszik jól látják, amikor a jaisk elején megatottuk őket a töhősnővel: nem mutatkoznak. (A dologra egyébként teljesen véletlenül jöttünk rá: mivel véglegesen elakadtunk a jáékban, lényeg cápába akaruk olni a kedves holgyet – aztán almentünk teitenni egy kávét. Erre mit csinált? Atűszott nekünk egy szigetre. Ez abszolút nem volt szép a játék íróitól.) Előtűnik viszont egy bána, amely lányal bennünket, ha tovább ússzunk és a szájból nincs menekvés... A bálnával is ugyanolyan kavarodás van, mint a cápákkal: néha egy képernyővel teljebb mutatkozik, néha meg nem akar előkelni (utóbbi esetben viszont látlánk helyette cápát). A lányeg az, hogy most egyelőre tovább kell ússzunk balra (ha megjelenik a bána, akkor gyorsan jöjünk lejjebb egy képernyővel (ott sem lesz cápa) és ott folytassuk az utat). A következő képernyőn egy szigetre érkezünk. Itt lakik Genesta. Most éppen palotájának felső emeletén haldoklik véresen talizmánhlányban. Egyelőre még nem kell elmennünk hozzá, most másrt jöttünk. Genesta pávai ide-oda mászkálnak és szigelen és az egyikük elhullajtotta az egyik lóllát. Keressuk meg ezt a lóllát és vegyük magunkhoz (TAKE FEATHER). Mehetünk vissza a tengerbe bána: keresni. Ha felbukkan, ússzunk egy kicsit ide-oda azon a képernyőn és nemsokára majd lenyel bennünket. Ha nem akar előkelni a bána, ússzunk vissza Genesta szigetére és próbáljuk újra (nézzük meg mindig az egyet teljebb lévő képernyőt is). Vigyázzal! Ha Rosella túl sokat úszkál, allárd és meglullad.

Miután sikeresen lenyelettük magunkat a bálnával, a szájbán úszkálunk ide-oda. Rendkívül budos van (egy idő után Rosella meg is fullad tőle). A vízben egy uveg úszkál, mállette pedig egy új (holgy? mindegy, hívjuk csak James-nek) heverészik egy hajóroncsan (mit meg nem eszik ez a bána...). Valószínűleg már itt lenel egy ideje... Ússzunk oda az uveghez és vegyük fel (TAKE BOTTLE). Ha meglizsgáljuk (LOOK BOTTLE), valamilyen kis papírdarabot látunk benne. Nyitssuk ki tehát az uveget (OPEN BOTTLE) és olvassuk el, mit mond az írás (READ NOTE). Különléle máthaságokai más Sierra-jáékokkal (látszó emberkéktől (újradolvasva mindig más üzenetet kapunk – jó szórakozást!). Most valahogy ki kéne jutni innen, mielőtt megfulladnánk... A bána nyelve azonban egy kissé sikos. Rosella állandóan lepotlyan róla, amikor fel akar mászni rá. Kivéve egy helyet, ha a nyelv bal oldalára állunk és onnan állósan felfelé mászunk, akkor egy helyen sikerül telguggolnunk. Innen menjünk a nyelvet két részre osztó vonal tetejére. Felpillantva a bána hatalmas garatját láthatjuk. Talán nyilvánvaló, hogy hogyan fogunk kijutni, megcsiklandozzuk egy kicsit a tollat a garatnál (TICKLE UVULA). Aaaaaaacccccchhhhhhooodoo! – mondja a bána. Szóval a bálnak is azórtak lusszenieni. Ez például visszalusszenietel bennünket a tengerbe.

Amikor ismét felbukkanunk a víz alól, felfelé egy sziget korvonalát pillanlunk meg. A tobbi lány nem szelencsés, azóval ússzunk a sziget felé. Egy csomó hajóroncs hever mindentelé, az egyik hajóborda tetején pedig egy nagy pelikán imbolyog. Ne menjünk közel hozzá, mert megijed és elrepul (mi pedig sosem jutunk ki erről a szigetről: legálábbis elve nem). A pelikánok nagy kedvelői a halaknak, nálunk pedig van is egy doglott példány. Amikor kilábalunk a tengerből a sziget homokjára, állunk meg kb. az első borda mellett, majd dobjuk oda a pelikánnak a halat (THROW FISH). A budos hal a magasba loppén, majd pályáját a pelikán torokzacskójában lejezi be. Amint a madár kinyitja a csőrért, valami csillogó dolog hullik ki belőle... Nezzük meg mi az, egy csillogó sip hever a földön. Vegyük magunkhoz, majd kulassuk át a szigetet. A kulálás célja elsősorban a földből kiálló csónakort legyen: álljunk be közé és nézzünk le a földre (LOOK GROUND). Nicsak, egy aranykántár! Ez is egy kedves húzás volt a játék készítőitől...

▼ Hová dugta Robinson a kantáromat?





Most már van kenjárunk az unikornishoz, valahogy vissza kéne keverednünk Tamir-ra. Az úszás nem jó módszer, mert egy cápa gyomrában ér végal az utazás – inkább taxit fogunk hívni, fujjunk bele a szípbá (PLAY WHISTLE). Nemsokára egy paleokorú dallin jelenik meg és boldogan csattogtatja a vizet. Gyalogoljunk oda hozzá és ujjunk fel a hátára (RIDE DOLPHIN). Rovid utazás és a dellin már ki is kot Tamir partján. Keressük most meg az unikornisunkat, álljunk a fejéhez és kantározzuk le! (BRIDLE UNICORN). Az unikornis most már irányítható, patanjunk le! tehát a hátára (RIDE UNICORN). Szépen el is lovagol ("unikorniságol") velünk a Lolotta kastélyához vezető ösvényhez. Most három szármányas micsoda érkezik, az agyuk átvész az unikornis kantárját, amíg a másik kettő – szokás szerint – alreplett bennünk Lolotte-hez. "Aha," – mondja Lolotte – "látom, jó lány voltál és elhoztad nekem az unikornist. Most már majdnem bizonyos vagyok benne, hogy ártatlan vagy. De..." – köszönt meg a torkát – "... még nem egészen." Na, ez nem hangzik túl jól. Most azt találja ki, hogy tulajdonképpen az aranytojást tojó tyúkja vagyunk. A tyúk az erdőben lakó óriás tulajdonát képezi. Ha elhozzuk a tyúkot, akkor lesz szabadulás, nagy jutalom meg minden. Az óriás és a felesége az erdőben lévő házban lakik. Az óvatlanoknak valószínűleg már lellt, hogy kevésbé barátságosok. Ha ertta jártunk, akkor náha magyalent az óriás és miután elkaptak bennünket, a hajunknál fogva becébált a házba. Az ezután következők már mindenki elképzelhető magának – a lényeg az, hogy meghaltunk. Ha sikerült volna megcsátve elcsmaregni a házig, akkor az ajtóról kiderült, hogy zárva van és nekünk nincs kulcsunk. Eidekes módon miután Lolotte feladja a rendeltetést: 1 db aranytojást tojó tyúkra, az ajtó kinyílik és az óriás sém jön. Menjünk tehát az óriások házához és menjünk be az ajtón (OPEN DOOR). Ó, jaj, de kar is értünk, egy hatalmas kutya ugrott fel a sarokból és elfogyesztott bennünket. Talán kéne neki hozni egy csontot... Szóval a tyúkozást most alnapoljuk. Jórdujunk inkább egy kicsit a papa agasságával (hátha gyümölcskeveréssel közben leljünk nem csontot is...)

Menjünk tehát a temető közepén álló elhagyatott házhoz. Milyen barátságos hely! A házat végigkutatva mindenütt piszok, pókhálók – mintha évszázadok óta lakatlan lenne (pedig milyen forgalom lesz majd itt éjszakai!). Pillanatnyilag egyetlen szoba érdekes számunkra. A földszinten balra nyíló. Az állatok itt is ugyanolyanok, mint a többi szobában. A falnál álló könyvespolcon kutatva (LOOK SHELF) viszont egy könyv felhívja magára a figyelmünket. "William Shakespeare összes művei" (Hát az egy szép nagy könyv lehet! – CoVboy). Fel is lehet venni (TAKE BOOK). A falon egy keneselő holgyet ébrazoló portá függ. A keneselmeseben megnézve észle vesszük, hogy a fal egy bizonyos pontjára mered. Álljunk tehát a falhoz (a könyvespolc mellett) és vizsgáljuk meg a felat (LOOK WALL). Egy kis kallantást! Hát akkor talán fordítsuk el. (MOVE LATCH). Egy titkos ajtó tárul fel előttünk! A falnak támasztva egy asó hever, vegyük magunkhoz (TAKE SHOVEL). Egy csigafépeső vezet fellel: az emeletre (mely könnyű is lecsúszni róla), ahol egy orgona áll. Aki eker felmehe: zenélgelni egy kicsit, de erre egyelőre még nincs szükség – majd éjszakai előadás lesz.

Menjünk ki inkább a házból és keressük meg a bárdot (azon a tisztáson azokot udogélni, ahol egy fatonk van a kapainyó közepén – náha ő sem akar megjelenni, szóval lehet, hogy itt is ki-be kell máskélni egy darabig). Meglehetősen szomorú hangokat csíhat a lantából, de szöbe alagyedve vele (TALK MAN), újabb balladákat zúdít lánkn. (A "Greenleafs" például rendkívül borzalmas – CoVboy). Csavegas helyett inkább adjuk neki oda Shakespeare összes művét (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalán, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme. Most már nem kell tovább zeneszék lennie, mert így híles színész válhat belőle! A feleségessé vált lantot nekünk adja cselebbe, majd elindul, hogy a színpadon próbálja ki a tenésigét. Mihez kezdjük egy lanttal? Keressük meg vele mondjuk Pant, a kontaurt (vagy szalitt, ha úgy jobban tetszik). Nyilván már addig is találkoztunk vele. Itéig óvakodsz, látig ambe és a róla elhazozott sipot fújja, hogy igyekezzel. Bizonyára már elszibbedhetett a szája, szóval ajánljuk fel neki az imént újlott fantot (GIVE LUTE). Nem nagyon idekeli a dolog. Hát akkor mutassuk be neki ez érut, játszunk rajta egy kicsit (PLAY LUTE). Aha, ez már telkelt az érdeklődés: abbahagyja az ugrálást és figyel bennünket. Menjünk oda hozzá és mos: edjük oda neki a fantot. Rejtett boldog az ajándékkal, cselebbe magkájuk tóla a típiát. Most majd a lanttal ugrál tovább. Menjünk el a vízeséshez, ahonnan a tengerbe ömlő folyó ered. A vízesás kapuánús dolog: mindig valamilyen öreg szokott mogottuk lenni. Ezt viszont nem tudjuk magközelíteni, mert mindig visszaszodó bennünket a víz aodra. Egy kis tukkhoz kell folyamodunk: volt már ugyebár egy hercegünk, aki azért béká volt és nálunk felajátta a koronáját. Hátha a dolog visszatéle is aljászható – tegyük fel a koronát a fejünkre (WEAR CROWN). Na tessék: mag sarn kellett csokolni magunknak, máris milyen szép lavellitka lett belőnk! A béka szépen beugrál a vízbe, átbukik a vízesés előtt, majd mogotte bukkán fal – aztán megint Rosella lesz belőle. A vízesés mögött egy barlang bejárata látszik. A bejárat mellett egy öreg deszkadala hever, vegyük ezt is magunkhoz (TAKE BOARD), majd lépünk be a barlangba.

Ne igen. A barlangokban sötét van. Először: gyűjtsük meg a tótpák lámpesát (LIGHT LANTERN). Így már jobb valemivel, bár így se sokat látunk. Azt viszont igen, hogy a bejárat mellett egy csomó csont heve. Negyszerű lesz kutyaeldelnek – vegyük fel egyet (TAKE BONE). A barlang abszolút barátságatlan hely: tollak laknak, akik al szoktak kapni az arra járó Rosella-kat. Pedig valahogy ki kéne jutni rajta. Az útvonalat kicsit bonyolult tenna elmagyarázni írásban, szóval ehhez mindenkinek jó szorakozás! kívánnunk! Akkor vagyunk jó helyen, ha a kapernyő jóo felső sarokában világossággal látunk derangani. Itt akkor mentünk is ki az állási és manjünk tovább jóoora. Zutty! – már bele is estünk egy szakadékba. Miután visszatölődtük az állást, menjünk ismét fo. addig, ahol ez imént lepotyantunk és ott tegyük le a földre a deszkát (PUT BOARD ON GROUND). Hídnak megteszi: most már ápszeben átjutunk a látongó tyukon és elérhetjük a másik kijáratot. Vigyázat! Rosella felszadi maga után a hidat, szóval amikor visszafelé jóvünk, ismét le kell majd tennünk.

Miután neplényre bukkantunk, haladjunk tovább jobbra és... hat nem megmondia Genesta, hogy a hegyeken túl mocsár van? A mocsár pedig elnyeli azt, aki rálep. Van viszont egy csomó zombék, amely megtartja a súlyunkat és al lehet ugrálni az agykról a mészira. JUMP-oljunk tehát egy darabig, amíg a mágius gyümölcsöt termő fa szigetéhez érünk. Itt kicsit nagyobb a rés, nem lehet átugrani a szigetre. Ityünk le megint a földre a deszkát (még jó, hogy Rosella elhozta). Újabb apró kellemetlenség: egy kigyó is van a fa előtt. Ezt ugyan nem mondia Genesta, de mindenki biztos lehet benne, hogy nem a barátságos típusú kigyókhoz tartozik. Nem baj, Pan odaadta a lutyuhját, majd megbövoljuk vele (PLAY FLUTE). Ez jót tesz neki, mert a muzsikától rogtan józóni kezd a szeme és hipnotikus álomba merül. Hát akkor szedjük le a farol a mágius gyümölcsöt (TAKE FRUIT) és kezdünk el visszaugélni a barlang széléhez. Léssz magint egy kellemes utunk visszafele a barlangon keresztül. Miután átértünk, nem kell megint a koronát használnunk, elég csak beépni a vízesés alá és az á: kisodol bennünket. Most me: mehelünk tyúkozni az óriás házához. Amikor a kutya ránt ront, dobjuk oda neki a csontot (THROW BONE), amitől megnyugszik és leheveredik a sarokba, hogy elcsámcsogjon lejtá. Menjünk fel az emeletre, ahol az ablaknak támasztva megieáljuk az óriás baltját (TAKE AXE). Ne nagyon vesztessük az időnkét nézelődéssel, mert nemsokára megérkeznek óriások és elég idegesek lesznek, hogy ill garázdálkodunk a házukban! Menjünk vissza a földszintre. Szemben van a konyha, a kutya mellett nyílik a kamra. A konyhában nincs semmi dologunk, a kamrával viszont kicsit konspirálni fogunk: elbújunk benne (OPEN DOOR) és várunk egy kicsit. Egy idő múlva meghalljuk, hogy megérkezett az óriás. Kukkantsunk ki a kulcslyukon (LOOK KEYHOLE). Az óriás közli, hogy vérszegot éret, de a felesége azonnal leint és egy tányér éret tesz elő. Etkezés után az óriás kéri az aszontól a tyúkját, majd raparancsol, hogy tojjon (nem az aszon, a tyúkt). A tyúkt nemsokára tojik is egy aranytojást. Az óriás úgy látszik elégedett a mai terméssel, mert nemsokára edesdád álomba azenderül, a falakat csak úgy lázza a horkolása. Aha, előtt a mi időnk: nyissuk ki a kamrát, vegyük le a tyúkot az asztalról (TAKE HEN) – aztán usgyi! – kilele a házból. Az óriás ugyan felébred az ajtónyitásra, de odakint egérlut tudunk nyelni előle. Mehetünk Lolotte-hez tyúkostul-mindeneslul. Rovid repülő után végighallgathaljuk, amint a telhetetlen boszorkány megdicser bennünket: a sikeres tyúkgyűjtő expedíciór! Persze – Jalen mordenünk sem kell – még mindig nem oszlottak el véglegesen a kételyei bocás személyünkkel illetően, mert a csodálatos jutalom elnyeréséhez még egy dolog meg kell tennünk neki... Hát már sosem lesz vege? Most azt találta ki, hogy hozzuk el neki Pandorá szelencéjét, mert annak birtokában már egyszerűen megállhatatlan lesz. Ez a szelence a görög mitológia szent! a gondok és bajok forrása, amelyet egy Pandora nevű igen okos holgy kíváncsiságotól lellyitott (és így alakult ki a világ jelenlegi állapota – CoVboy). Lolotte pontos tojással is szolgál a szelence felolénye! illetően "Keress meg magad!" Kosz. Már repulunk is vissza a hegy lábához.

Innen a játék szabvány meséből hirtelen álmegy horroiba. Először is legyünk egy kis kerülő és menjünk az óriás háza mögött lévő erdő elejéhez. Bizonyára már feltűnt idáig, hogy kicsit furcsa lak nőnek ebben az erdőben: két szemük van, amellyel rendkívül csúnyán néznek. További hátrányos tulajdonságuk, hogy elkápnak bennünket, ha közel merészledünk hozzájuk. Mit nekünk egy erdő? Kívágjuk az egészet az óriás oaltájával (USE AXE). Ki se kell vágni őket, megjédenek a bekarot – most már nyugodtan mászkálhatunk közöttük. Az óriás házanak végétől jobbra kell mennünk és egy meglepő házhoz érkezzünk. Nem sok jól sajtot így első pillantásra, de most már nezzük meg, kik is laknak benne. A helyiség közepén valami: zold lény bugybörékel egy lekete üstben. A sarokban három drag, egyszerű boszorkány áll. Nam egyenként van egy szemük – hármuknak van annyi összesen. A szemet folyton adogatták egymás között és így mindig más látt vele. Az egyik boszorkány rogtan aktiválja magát és felénk halad, míg a másik kettő a sarokban adogálja egymásnak a szeme: Nem az a játék célja, hogy a mobilizált boszorkány elkápon és megfőzzen abban a zold levesben! Először is lehat mozogjunk úgy, hogy az üst felső oldalára kerüljünk, miközben a bennunkat hajkurászó ldós holgy az Innensőn legyen, azaz beleakadjon az üstbe. Ezután abban a pillanatban, amikor az éppen "látó" boszorkány átadja a szemet a másiknak (tehát éppen nem lát vele együtt sem), álljunk szemből a másik két boszorkány közé és vagyuk el tőlük a szemet (TAKE EYE). Ha nem sikerül a dolog, akkor az egyik rogtan elkápn bennünket és lözöcske lesz a játék véga... Ha nálunk a szem, a boszorkányok rogtan jobb elatásia ternak lelnék (a mászkáló is) és koverelik vissza a szemek! Meg ne adjuk vissza, mert ennak

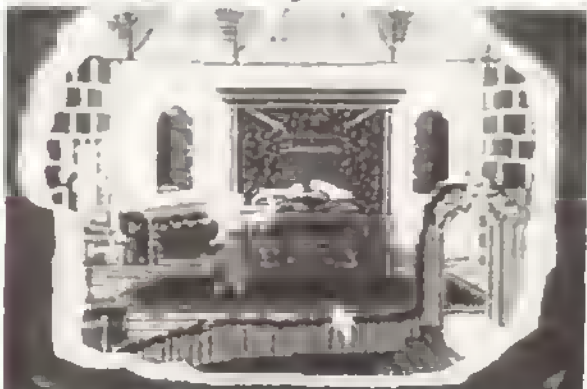


nam lesz jó vége. Ill egyébként is bűdos van, menjünk inkább levegőzni egyet a ház elé. Amikor visszatérünk, az egyik boszorkány valamilyen tárgyalt dob a földre. "Nesze, a föld. Megvéd a halhatatlanság előtt. Szükséged lesz rá. De most már KERLEK, add vissza a szemükeid!" Kérlek? Na, az már mindjárt jobban hangzik. Előbb persze nézzük meg, mi van a földön (LOOK GROUND). Egy fekete skarebeuszbo-gár. Vegyük le! (TAKE SCARAB). Aztán adjuk vissza a szemükei, hadd kukkoljanak tovább (GIVE EYE). Azt mondjuk, menjünk közelebb, mert van meg valami ajándékuk a számunkra. Na pereze — ez! mér ismer-jük, szóval lesz aem lehet róla. Most már szászlok, lányok!

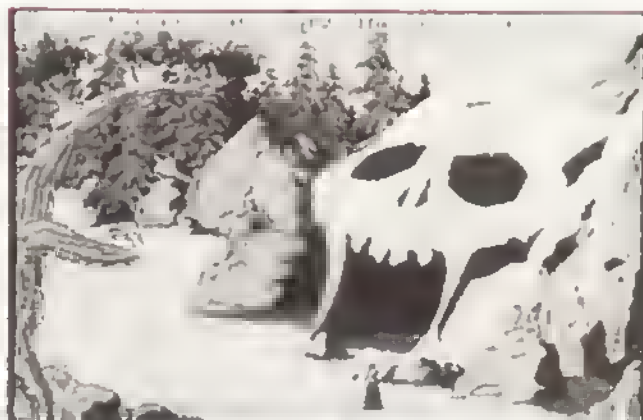
Mihelyt elhagyjuk a ház előtti részt, sötét éjszaka ereszkedik. Túlra földjére. A sötét éjszaka a temető közepén álló elhagyott házakban jelenik a legnyilvánvalóbban — menjünk tehát oda. A temetőben egyébként mindent a kisértelek bukkannak elő a sírok közül, de a skarebeuszunktól megijednek és eltűnnek. Az elhagyott házakban hirtelen cseccsemősi-részi nekünk ez a melettről. Menjünk le a gyerekszobába (bal oldalra eljő, aztán belra). És látjuk, hogy a bolcső ide-oda mozog. Bizonyára abban van a síró gyermek, szóval nézzünk bele (LOOK BABY). Persze, hogy nincs benne senki. Éjszaka van és egy temető közepén mászkálunk — nyilvánvaló, hogy a házból is kisértelek ven-nek. A temetőben egy csomó sír van, mindegyiken elmesírvársike — lehet: öket olvasgálni READ STONE-nek. Van meg ezenkívül a temető szelén egy érdekes hely, amelynek az a tulajdonsága, hogy 6 éves volt). Tehát asszunk itt (DIG). Egy ezüst csörgő kerül elő. Vigyük vissza a házba a bolcsőhöz és adjuk oda a babának (GIVE RATTLE TO BABY). Ettől nagyon megnyugszik. Nemsokára szörnyű láncscörgő hangzik a földszintről: egy (vagy több) fosvány ember a száj torzasa, aki a telefon keresztül közölsz. Az ő aijának a lelvele "Here lies Nowberry Will...". Asszunk utána egy zsebkönyv kerül elő. Kissa körülményes megfogni a bűcsit, mert állandóan megszál — így szembe kell állnunk vele és várni míg megjelenik a szemközti falon keresztül (GIVE GOLD). A fosvány szelleme olyan boldog lesz a pénzszacsoktól, hogy hirtelen el is tűnik. Nemsokára zokogás hangzik velahonnan. Egész pontosan az emeletéről a jobb oldali szobából fa kisértelek csak akkor jelenik meg, ha beállunk a szoba közepére). Egy lálat nő genarálja a hangot, aki úgy sír mintha összeborzolt volna a szíve. Ez Betty Cowden, aki 19 évesen vesztette el kedvesét, midőn az vízbe fulladt (Búztos őt is lenyette a bűlna... — CoVboy). Az ő sírjából egy szép nyeklánc kerül elő. Mutat odaadjuk neki (GIVE LOCKET), az előkelő lord el Manor szelleméhez lesz szerencsénk a halban. Vajon a hűnyzo lel lábát keresi? Nem, a dícső helytállással jaro érdemre: (MEDAL OF HONOUR). A sírjal nem lesz nehez megfogni — (maradjon valami a játékosnak is). Mutat a lord úr megkapja a medálját, egy lálat láu vigyorgó ránt, az emeletéről, majd beszárad a jobb oldali szobába. Itt közben kinyíll a mennyezet és egy láta vezet a padlásra, amin a láu gyorsan le is mászik, mihelyt megpillant bennünket. Ha ide is utána keresett tárgyat (Lelele is mászni kell a létrán, mert a padlás kissé magasabb van). Az ő sírjából egy hímalo (TOY HORSE) kerül napvilágra. A láu egy gilmesz kisérteleben áll is veszi fölünk és eltűnik. Nyissuk ki a ládáját (OPEN CHEST) és nezzük meg mi van benne (LOOK INTO CHEST). Egy régi kottát találunk. Kollat? Mar lállunk a házban egy orgona: a lejtelekajó mogottu latornyban? Megyünk muzsikálni. Mászunk le a padlásról és menjünk al a földszintre balra nyíló szobába, ahol a reflektort lállunk. Menjünk le a csigalepcsőn (leeres nekül elég nehéz lesz), utunk le az orgona ele a padra (SIT) és játszuk el a kottát (PLAY SHEET MUSIC). Ugyan kissé nehézzen ovesható, de azért csak kibogozásszuk velahogy remitő zenet csatlunk elő a hangszereiből (mintha csak a bardot hallanánk). Egy csontváz-kulcsra bukkanunk. Vegyük megunkhoz (TAKE KEY), majd mászunk vissza velahogy a lepcsőn.

Menjünk ahhoz a bizonyos kriptához a temetőben és próbáljuk meg kinyitni a zárat az ajlón (UNLOCK DOOR). Rendben, nyílj, most jöhet az ajtó (OPEN DOOR). Érdekes helyre kerültünk. Akár egy ősi sír a falon hieroglifák, a falhoz támasztva egy szarkofag, a sírokban pedig egy kis doboz, amely talán Pandora szelencéje is lehet. Mivel egy fél színttel magasabbban vagyunk a kellelénél, le kéne ereszkednünk. A megfogás (szó szerint) a lábunk előtt heve, egy halom kőfél közeben (TAKE ROPE). Mivel Rosella láta, hogy valaki már lefelé gyartott a kőfélből, rajon le is ereszt. Mászunk le rajta (CLIMB DOWN). A szarkofag ajtaja hirtelen kinyílik és egy hármas kmezelő mumia ront ki rajta — a skarebeuszunktól viszdni meg jód az rajon vissza is ront a szarkofagjába. Vegyük le a dobozt a sírkoból, de kinyitni nem kell (az Pandora volt nem Rosella). Mászunk ki a kriptából és vigyük el a szelencét Lolotte-nek.

#### ▼ Nesze neked, te fondasági



ebádlóból nyíló másik ajlón folytassuk az utat, amely hamarosan a Lolotte latornyszobájába vezet csigalepcsőbe torkollik (ugyanolyan mint emilyen az előbb leírtunk, hihi...). A lépcsőfordulóban egy ajtó van. De ide most nem menjünk be, mert az itteni elbáren alszik. Menjünk fel Lolotte szobájához és nyissuk ki az ajtót (UNLOCK DOOR). A program megkérdezi, hogy az aranykulcsot vagy a csontváz-kulcsot akarjuk-e használni. Jó vicc ez aranyai (USE GOLD KEY és OPEN DOOR). Lolotte eddeseden szundikat tovább, míg befopozunk. Nem, nem fogjuk megfogni — Cupido nyitáshoz az unikornis után meg maradt egy lótlényünk. Lőjük tehát bele Lolotte-ba a szelencé nyilecskáját (SHOOT LOLOTTE). Látványos showmüsort vesz kezdéti. Lolotte agóniája igen szórakoztató látvány, bár Rosella csodálkozik rajta, hogy hogyan lehetséges az, hogy egy ártatlan Cupido-nyílól Lolotte elillik? Aztán pereze rájon arra, hogy ő már annyira gonosz volt, hogy e szelencét méregkeni halott a szervezete. Na mindegy nyugodjon békében.



▲ De szép házikó — ki lakhat benne?

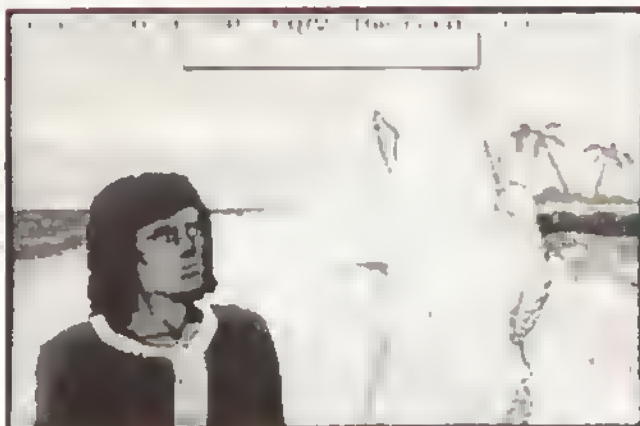
Érdekes. Most nem lálat ki utobb dolgokat e szórakoztatásunkra, hanem csak egyszerűen megkérdezi a nevüket. Aztán elnyeljük méltó jutalmunkat. Ez a jutalom! A szép Edgar szerelmes lett belénk és mi hozzámehetünk tele-seg. Az esküvő: Lolotte másnap reggelre lúzi ki, míg éjszaka Edgar szobájába leszünk bezárolva (halálstennék egyelőre meg Edgar nekül). A b-soneag kedveert meg elveszt az összes nálunk levő hímle és már visznek is a latornyszobába, ahol lemeszretesen ránkzárják az ajtót. Nyakig a kúlmászban ha raggel nem sikerül megfogunk ebből a bolondokházból, lenyleg felesleggel azok bennünk el enhez az Edgar gyerekhez. Szerencsére nemsokára megjelenik delec jóvendőbelink az egy rózsás csúszl be az ajtó alatt. Menjünk oda és vizsgáljuk meg (LOOK ROSE). A rózsára egy aranykulcs is van kötözve. Velelennél ez a szobaajló kulcsa, szóval vegyük le a rózsáról (TAKE KEY). Nyissuk ki az ajtót ve (UNLOCK DOOR és OPEN DOOR), majd menjünk le a lepcsőn (de jó is, hogy nem látni, hova lépünk!). A kastélyban mindenütt szunyokának az óron, de ha láu közel megyünk valamelyikhez, ekkor azonnal leflednek és visszakísérnek a latorny-szobába (akkor pedig már nincs több esély. Mrs. Edgar lesz beölünk ma-napra). Menjünk el az ebédőig janol két ajló van egymás mellett) és ott próbáljunk bemeenni azon, amelyik az örnöz közelebb van. Ha sikerül a dolog akkor a kastély konyhájába jutunk, ahol a jobb oldali látszékraját kinyitva (OPEN CABINET) megtaláljuk az összes holminkat (TAKE ALL). Ezek után az



A mészárszékban hajnal lett és megjelenik Edgar is a lépcsőn. Kisse meglepett arcot vág, amint a kedves mamát halva látja vízszint, de aztán azt mondja, hogy szabadon enged bennünket – menjünk amerre jól esik. Jó, akkor először is Lolotta-ház magunk és levezzük a nyakából Genesta talizmánját (TAKE TALISMAN). Azután lemegyünk a lépcsőfordulóban lévő ajtóig. Ez a kamra ajtajához vezet (jél a szörnyas micsodák fejtől hajítottak nekünk!), amely mögött ott rehangál az aranytojást lozó tyúk (TAKE HEN) és itt van Pandora szalancéje is (TAKE PANDORA'S BOX). Sétáljunk le a lépcsőn és menjünk ki a kastélyból. Odakint egy lészart látunk, amelyben a szarancsétlen unikornist tartják fogva. Valószínűleg nem érzí túl jól magát, szóval engedjük szabadon szegényt, nyissuk ki a kapuját (OPEN GATE). Az unikornis boldogan elvágat, most menjünk vissza a kriptába, ahonnan elhoztuk Pandora szelencéjét. Másszunk le és tegyük vissza a helyére (PLACE BOX). Hagyjuk el a kriptát és zárjuk kulcsra az ajtót (CLOSE DOOR és LOCK DOOR). Rosalia berúgja egy kötepedésbe a kulcsot, hogy most már soha senki se nyithassa ki többé a kriptát.

Innen már nincs különösebben nehéz dolgunk, már csak vissza kell vinnünk Genesta talizmánját. Sétáljunk ki lenát a horgász házánál a mölőre és ússzunk át Genesta szigaléira. Itt menjünk be a palotájába és halból balra vezető lépcső tetajen lévő szobában meg is találjuk a tündért. Adjuk vissza a talizmánját (GIVE TALISMAN) és fogljon élel költözik belé. A dolgok most már maguktól folynak. Genesta hálás, hogy visszahoztuk a talizmánját meg az elvesztett tyúkját (ez a nő mindent elhagy?). visszaváltoztat bennünket királykisasszonnyé, sőt – a többi (Edgar megszépüléséről kezdve a kedves papa gyógyulásáig) mindenki végignézheti. Elég szórakoztató a dolog.

Már ez lett volna a KING'S QUEST IV. Bár ez a Sierra-játékot nem jellemzi az az elsőprő szóvagi humor, mint mondjuk a SPACE QUEST, vagy LARRY-sorozatok tagjai, de az élvezetes grafika és bonyolult játék bizonyára lepipótol minden adventure-rajongót (már is 5 oldalt szórakoztunk vele). A térképet most mellőzzük, mert a telep nem túl nagy, nem nehéz rajta eligazodni. Tényleg, LARRY-ról jut eszünkbe: nem kéne egy leírás a LARRY 2-ről és a LARRY 3-ról?!



▲ A plasztikai sebészet rendbehorta az egészet

## Bombuzal

C64

Ehhez a puzzle játékhoz most közlünk néhány érdekfeszítő kódot, amelyekkel a megfelelő szintre kerülhetünk: BOMB - 000, RACE - 008, RATT - 010, LISA - 024, DAVE - 032, IRON - 040, LEAD - 048, WEED - 050, RING - 064, GIRL - 072, GOLD - 080, OPAL - 088, SONG - 096, FIRE - 104, LAMP - 112, TREE - 120, SINK - 128.

A játékban még jó néhány kód alkalmazható, melyek különböző hatásokat eredményeznek (??) nekünk: BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH.

## Space Harrier

C64

Az örökélet beviteléhez rendelkezésre áll egy egyszerű CHEAT. Ha másodikként látunk a legutolsó HIGH SCORE listában, gépelfűk be RAF, és már visszatéréskor élvezhetjük is az örökéletlenség gyönyöreit.

## CARTRIDGE POKE-ok

C64

Mikie POKE 13309,255 (magas BONUS)  
 Moeblus POKE 32736,173 (sérthetatlenség)  
 911TS POKE 8208,0 (végtelen idő)  
 Northstar POKE 8406,173 (örökélet)  
 Nucleus POKE 4335,234, POKE 4338,234 (sérthetatlenség)  
 Ollies Folies POKE 6629,0 (sérthetatlenség)  
 One Man and His Droid POKE 22330,0 (örök idő)  
 Outlaw's Flight POKE 10007,173 (sérthetatlenség)  
 Phantom POKE 2132,173 (örökélet)  
 Phase IV POKE 5621,0 (örökélet)  
 Pipeline POKE 33942,234 (örökélet)  
 Pir2 POKE 3927,99 (örökélet)  
 Poltergeist POKE 32258,165 (örökélet)  
 Predator POKE 5672,185 (örökélet)  
 Professional BMX Simulator POKE 8692,0 (örökélet)  
 Rastan SAGA POKE 51463,173 (örökélet)  
 Red Heat POKE 3108,185, POKE 3558,185 (örökélet)  
 Renegade POKE 42187,165 (örökélet), POKE 38674,165 (örök idő)  
 Renegade 3 POKE 50714,173 (örökélet)

# Borrowed Time

Ohem. A CoV 8-ban meglehetősen lúdtájakról játszottunk Olvasóinkkal, mert a BORROWED TIME leírását kő részese lerveztük – közben meg elfelejtettük, hogy 3 hónap nyári szünet következik és most mindenki várhat egy negyedével a folytatásra. Hm, pardon Szégyelljük magunkat! (Aha, én is vagyok az ELITE-tel – CoVboy) Akkor most folytathatjuk tovább

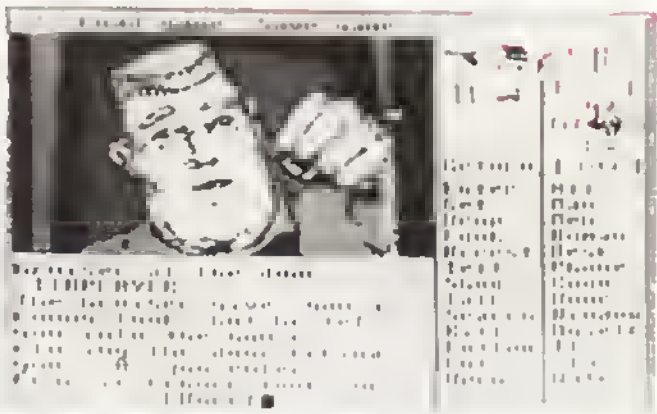
Ha minden igaz, akkor éppen ott tartottunk, hogy a Dublin Rose bárban csevegünk Mavis-szel, a tulajdonosnővel, aki a sarokból lehangzott zajtól megrémül és kiszalad. A sarokban egy pár kevésbé bizalomtelő figura üldögél és nem egy zakó előtt olyan duzzanatot látszanak, amelyek nyilvánvalóan nem izmoktól erednek. Beszélgetünk velük kicsit (TALK MEN). Ugy látszik, nem nagyon hajlandók eszmécsere, szóval kérésünk alátámasztásaképpen eszeleg mulassuk meg nekik a pisztolyunkat is (SHOW GUN). Na, ettől már mindjárt beszéde-sebb hangulatra kerülnek; az egyik figura elmondja, hogy ha Lebockot keresnénk, akkor a Polk Street és a Main sarkán lévő házban megtalálhatjuk. Hadonászunk tovább a pisztollyal (SHOW GUN), mire elköpi a jelzőt is TINPLAYER. Többet sejtos nem tudunk kihúzni belőle. Akkor itt ennyi dolgunk volt – mehelünk ki.

A Dublin Rose borból kilépve pontosan a tükárnőnkbe botlunk, aki közli velünk, hogy valami baj van a volt feleségünkkel, mert valószínűleg elrabolták – jó lenne, ha szólnánk neki a lakásában.

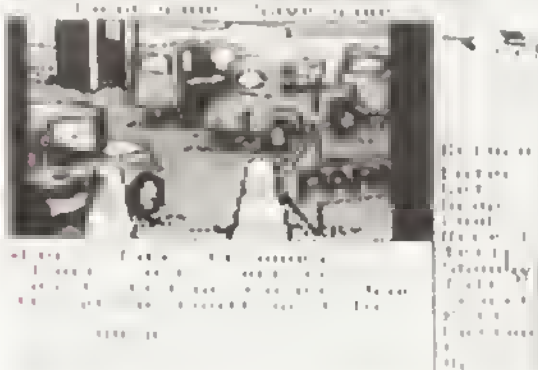
Menjünk először is a Sixth Street-re, Dr. Lafferty rendelőjéhez. Menjünk be és a rendelő alóterében egy türelmellen ápolónő megkérdezi tőlünk, hogy páciensek vagyunk-e. Válaszoljuk neki, hogy természetesen igen (YES). Elre bevezet bennünket a rendelőbe, amelynek a berendezéséhez konyvespolcok, egy láasztal és egy szék tartozik. A háttérben egy nyitott ajtón keresztül Dr. Lafferty-t láthatjuk, aki éppen egy páciens jobb kezét kezeli. Az emberek megnevezése (LOOK MEN) Fred Mongo-ra ismerünk a jelenlegi páciensben. Lehetőleg ne hívjuk fel magunkhoz (TAKE BANDAGE) és lavozzunk a rendelőlől (egyéb manőverekre esetleg étellel elkábítanak és kilöknek bennünket) az utcára – az ápolónő pedig már soha nem engedte vissza bennünket).

Haladjunk tovább nyugat felé a Pershing Avenue és a Sixth Street sarkára. Egy hatalmas szemétkupecot látunk, amelyet átkulitva (LOOK TRASH) egy csonitja felünk. Vegyük fel (TAKE BONE). Menjünk tovább észak felé és Dave-be, a hamburgerárusba botlunk. Aki nagyon éhes, próbáljon meg hamburgert venni tőle (ha eszeleg sikerülne, akkor azt legyen szíves megírni nekünk is). Forduljunk inkább nyugat felé és a következő helyszínen egy viharvert házköt pillantunk meg északra. Menjünk tehát oda. Itt nehéz léptek hangja l-gyelmezett arra, hogy minél előbb rejtőzzünk el. Fred Mongo-t látni kijön a házból, aki leint az egyetlen erre járó taxit és lévozik vele. Nézzük meg mi van a konyhóban. Mivel az ajtó be van zárva, a bejártnak egy másik modját fogjuk választani: torjuk be az ajtót (BREAK DOOR). Az egyetlen szobából álló ház belsője cseppet sem festi jobban, mint kívülről. Mavis Brown-l, e bárban megismert kedves holgyer pillantuk meg a szoba közepén, bekolozott szájjal. A szobában rajta kívül egy konyvel és egy fehér tubust láthatunk. Először is szabadítsuk ki a holgyet, oldjuk meg a kotelelt (UNTIE ROPE). "Fred Mongo kötozött mag" – mondja Mavis – "látot engem Doris-azel beszélgetni és talán azt gondolja, hogy Doris többet mondott nekem, mint amennyit valójában. Amikor alment, azt mondta, hogy valakik meg kell keresnie egy kocsival kapcsolatban..." Miatán a holgyet kiszabadítottuk, vegyük fel a tubust (GET TUBE) és vizsgáljuk meg a konyvel (LOOK BOOK). Ez Bob Tucker "Babák és történetek" c. könyve és egy konyvelző áll ki belőle. Vegyük el magunkhoz (GET BOOKMARK). Ezt megvizsgálva (LOOK STUB) láthatjuk, hogy ez egy perkolódécuda, amely december 6-ra, egy pénteki napra szól a #324 C4U rendszámú autónak. Ezután távozzunk is a konyhából.

Most már ideje megnézni, mi történt a feleségünkkel: menjünk át a Polk Street-re, Rita házához. Miatán belepünk (előtte természetesen nyissuk ki az ajtót OPEN DOOR-ral) észreveszük, hogy a padlót és a bútorokat vastag por borítja – szemlátomási elég reges használhatták a lakást. Egy ájáró vezet nyugat felé a konyhába – induljunk el tehát erre felé. Ebben a pillanatban szépen fejbecsapnak bennünket és amikor magunkhoz térünk, ledőltön konstatáljuk, hogy egy spárgával fekölöztek bennünk a mennyezeten fűző két fűtőcsőre. Az asztal elég közel van hozzánk és ha megvizsgáljuk (LOOK TABLE), egy csomag gyutát, valamint egy gyertyát pillantunk meg rajta. Néhány akrobailkus mozdulattal vegyük fel mindkettőt (GET CANDLE és GET MATCHES). Gyújtuk meg a gyutát (STRIKE MATCH), majd a gyutával a gyertyát (LIGHT CANDLE). Talán nem lesz nehéz kitalálni, hogy most mi e teendő: a gyertyával égessük el a kotelet (BURN ROPE) és már szabadok is vagyunk. A gyertya keres a kezünkbe és jobb darabra törk, de a gyula megmarad: fegyünk újabb kíséttel: most már talán sikerül fejbecsapás és mennyezettel kötozes nélkül megleennünk a konyhába vezető utat. A konyhában egy jégsezkeny, egy gázkályhát és egy műanyag szeméttetőt találunk. Nézzük be a jégsezkenybe – szép üres. Nyissuk ki helyette a szeméttetőt (OPEN WASTE CAN) – nem nyílik. Akkor inkább nézzünk befe (LOOK WASTE CAN). Egy érdekes receptre látnak benne. Olvassuk el (LOOK RECEIPT). A Pills Brothers gyógyszerzár állította ki és mindössze egy ítélet van rajta, egy égés elleni kenőcs, ami \$3.89-be kerül valakinek. Nézzük meg most a kályhát (LOOK STOVE). Mogotte egy kulcsot fedezünk fel, de ahhoz hogy felvagyuk, előbb el kell tolnunk a kályhát (MOVE STOVE). Jaj! Sikeresen összeeggettük vele a kezünkkel, aminek következtében két tárgy kivételével elejtünk mindent. Nem baj, mindjárt kikúráljuk magunkat, vessük be a kezünkkel a kotezzel (BANDAGE HANDS). Most már sokkal jobban érezzük magunkat, aminek díomere ismet fel is vehetünk mindent (GET ALL). Ezek után távozzunk is Rita lakásából: menjünk vissza az utcára.



▲ TINPLAYER? Na, az már mindjárt más!



▲ Néhány Trabant karosszériamódosítás után

kal). Segítsünk mondjuk Jake-nak (HELP JAKE). Mai napi megpróbálataink miatti lassúság e Mongo állkapcsára már jobb horgunkban csúcsosodik ki – amiól ő szépen hanyatt is asik. Jake hátlából átad nekünk egy pár kasziút és három üres dobót. Mindehhez a következő kommentár fűzi: "Megpróbálta eminni ezeket a cuccokat a DeSoto csomagtartójából, amit a múlt héten hoztál ide!" – majd vállalkozik arra, hogy telefonon hívja a zsarukat. Nemsokára megjönnek a rendőrok Jones és Hercdase detektívok bizonyítékot kérek tőlünk – mutassuk

A konyhában kiszabadított Mavis éppen Doris-t emlegette, tehát meg-nezheljük, hogy mi a helyzet vele – menjünk el hozzá. A holgy éppen donányzik, kalapot visel, azonkívül meglehetősen lecsesőg teimesze-lő. Kerdezzük meg mondjuk, hogy mi tud Fred Mongo-ról (TELL ME ABOUT MONGO). Elmondja, hogy Mongo mindenkiel összeügta a port, még magával Farnham főnökkel is. Farnham és Lebock után tudekozódva (TELL ME ABOUT FARNHAM és TELL ME ABOUT LEBOCK) megludjuk, hogy Farnham néhány emberét kiküldte, hogy kapják el Mongo-t. Bizonyára valami rosszal szelhalott. Mongo valamikor Lebock-nak dolgozott a Dublin Rose-ügyletben. Mutassuk meg a parkolódécudát a holgynek (SHOW STUB), mire azt feleli, hogy eszerint az ő kocsija a Stiles Safe Park-ban volt – bái ő azt hitte, hogy mi vittuk el a kocsiját: penlek este a részletfizetési bálhő mialt. Hallotta e motorzajt, de mra leért a lápcsőn, a kocsit ellúnt. Ezek után talán eidekes lenne most már körülnézünk egy kicsit e Stiles Safe Park-ban is. Menjünk át tehát oda.

A napnak ebben a szakében a leglopb parkolóhelyt üres. Persze egy jobb parkolóban, nemcsak parkolni lehet, hanem szórakozni is (másku-lonban miért jonne be az, akinek nincs kocsija?) Itt most éppen két üm-ember veri egymást agyba-lóbe. Kik ezek? (LOOK MEN) A DeSoto mellett Fred Mongo és Jake, e parkoló tulajdonosa szórakozni egy-mással, Jake azt vicsozolja, hogy ő nem érdekli, ki volt a kocsit, de most már a kereskedelmi társaság (lévén nem fizették krrá a részlete-



meg nyílik a kasszityű: a dobozokel, a receptet, a derkotecedulát és a tubum (SHOW GLOVES, CANS, RECEIPT, STUB, TUBE) Mongo a bizonyítékok tántán alvászati az onuralma és duhosen és it: kabele hogy igaz, hogy alkaptuk a gyujtogatasa ugyeben, de meg egyeb dolgok is vannak amit nem ártana tudnunk Például a kulcs, amit ő lejtett el Rita ikásanak a valynaga mogott a 999 és számú szekernyt nyitja a poslen Mongo szemlitt: e bizonyíték találhato, hogy Farnhem főnök rosszabb-dore tecs moge keluljon ibztos tehsasagja vagyik Mi Mongo) hajdóse detektiv ahhez mindössze annyi lúz hozzá, hogy meg nagyon sok mindenre van szükség ehhez hogy Farnhem főnököt a szűz-  
hazuk

Ezután távozhetünk is a parkolóból. Menjünk tovább a Polk Sweet-en, igazán Finnharm lónok háza. Az ajtó előtt a loistéri évesztől tölünk, a szőlőnyukt egy másik pedig a szőlőst szegőstől. Ezután oda, hogy a lónok mai várak és hozzá a tényleg. Kérdezzük meg Finnharm lónoktól, hogy mit tud mondani. Aludni (TELL ME ABOUT) Erio megmondan ennyit: felel, hogy soha! Lette. Ittango társaságában. Vég Finnharm-mal csatlakozunk, a mellett: evő kő doberman társaságában. Meglátjuk, hogy az Finnharm a szőlő szőlőből csak ennyit: el oda neki. MIYU - mit az az érzés, a csendesednek. Y, 'soha! Itt mai nem legünk meg tudni, tehát az a távozhetünk is.

Számtank vissza felel: és és egy -entes házhoz érkezünk. A keres-  
tegnek azt a tyú-morog - títusk öket csandó: a Fainhem-mi tanult  
szóval (nyO) és ma be s epofutuk a hezde Menet -ozzen elő s  
-kajuk őrszilyunkat mert it jini Shuman-ia leünk aki megienőre  
meglepő: a hiteles felpu-ánasunkon. A szoba közepen agymasoz  
kötő: a Rita sz ex-feselegunk és a G - W Bankhat: (Arstulapodosa  
Mr. Wainwright - Erdős: a G - W-ben azt mondja a tükánó, hogy Mr.  
Wainwright szabadagon van meglepő módon iolti a nyaralást.)  
Egyelőre nem tudunk csavagni velük mert nem érik magukat teljes  
nyelvtelenben - ki kőne öket szabadítani. (FREE RITA) Mincké-  
tlen halálkór: kezdnek az Mr. Wainwright más a rendőrségbe akai telefo-  
nálni. Mindenestre kezdünk ki melőli megönnének a szex (ITAL  
Dick Gray-nek az asztalán egy jelentés lálel) amely különböz banku-  
penzt mostak bűstire. Ezután azda nekünk ezt a jelentés és nosz-  
indulokz Grey üzmet: melőn Shumen-ót kezdve (ITAL ABC  
etelbásvál annyit öket nyaraltt volna hogy ne jöjünk rá semmire a  
szobában, ekihez nem szoltunk egy szót se Rita sz ex-feselegunk  
ardevölök hogy ez minden, amit mondani akarunk nek? Mit tudunk,  
megbénulva őrsziba vaszik. Állat és Mr. Wainwright ö ped g tanuk

Majunk el a Polk Street keleti végére. Lebock házához itt is egy csillag áll a kapuban, aki duhosen tankemél az ökfét, amikor be akarunk menni a házba. Mondjuk be neki a bárbán megidított jelszót [TINPLAYER], mire lefárad az arca (na, így sem lett sokkal szebb!) és benneenged bennünket az ajton. Lebock nappeljében egy klasszikus mafioso kinevető tévé utalgató, aki elkezesunkra meglepetten felkiált: "Harlow! Mit keresel itt?" Éz lenne Lebock, aki őt mai annyit szépet hallottunk? Ez Batio egy kalandor, jobbára pedig egy ellúgonyozott ájtató: szatnunk

most győznie kell lennünk, különben rövid úton agyon teszünk tőve. Menjünk tehát keletre az álfalán keresztül! az ébredőbe és vegyük fel az asztalon lévő ezüst gyertyatartót (TAKE CANDLESTICK). Várjunk egy kicsit, míg utánunk jön valaki (WAIT) – nem kell sokáig várakozni, nem sokára jön Rocco, az: aljában letett figura. Csappuk tejbe a gyertyatartót! (HIT ROCCO) – az jól tesz neki, mert gyertyatartó sültötte gęst:stérkő! ömlik össze. Setajuk az a konyhába, majd tovább a hátsó udvarba és a Fiet Svart valamint a Main kereszteződésében pukkantunk elő. Ebben a házban úgy tűnik semmi mási nem kellett csinálni, mint tápcsapnunk valakit.



▲ No. 2401 HYO, Farnham!

▲ A nagy Washington két szántóföldi kisebb fővoti

Milyen egy kutya kezd rank victorológi? Az ugatása közben felhívhatja rank a figyelmét látható feltehetően a szél, hogy odaadja neki a csontot (GIVE BONE TO DOG). Amíg ragja, csendben van – fussunk tehát a szél a tendórság g. Az utolsó két szót az "Nezzük magunk van a kagylóban (OPEN SHELLCASE). Kötésszámra felülünk benne számlálókat, valamint egy rejtélyt, ami bizonyára sikeres dologokat jelez (LOOK FOLDER). Az utolsó lépésen "Richard Gray, Gray & Wainwright totyogózámiak" felirat van benne eddig egy csomó számszámláló: a mi felülünk feltehetően. A számok mellett pedig egy üzenet: "Fairhamn itt vannak a számszámláló" azt e kötetben januárban fogjuk látni.

Egyelőre három bizonyítékunk van Farnham főnök ellen: az íratgyűjtő, a számla-ellenőrzés és a pénzfeltevések. Ha bemegyünk a rendőrséghez és az ügyészséghez és mondjuk, hogy vegyék őrizetbe Farnham főnököt (ARREST FARNHAM!), a csalókák kérés szerint valójuk a helyszínre is felmutogatgatjuk sorban mindannyi bizonyítékot és a főnököt szépen el is fogadják őket – csak van egy kis probléma: egy bizonyíték és a főnököznek közölük.

rt viszont teljesen csódot mondott az összes tudományunk, mert ahogy sem sikerült ezt az utolsó bizonyítékok elővékelünk. Nemi információt meg sikerült kiváznunk Mr. Light-ot megátogatva e lekesen kárososerevező es rateg Fernhem-ja, ezzel viszont nem sokia mentünk. Mindenestre a leg szorokostok latvány volt, emint atlendón hanyatttett és pisztolyunk után. Veleghog innen kene elindulni, hogy rebizonyítassuk Fernham főnőre e kárososzeruialben valo bűnösségét.

Hát akkor nem mered? mes hétra, mint az ilyen kellemtelen esetekben megszokott sablonszövege: elhagyjuk "Az azután következő dolgok kiderítését már a Kedves Olvasóra bizzuk..." Így mondják, ugye? Ne nem bej. vagyuk úgy, hogy az nem jeteikreaz volt, hanem csak egy illehelmet.

Terveink szerint nemsokára megpróbálkozunk valamilyen hasonló jellegű tipphalmazmal a BORROWED TIME korektestvének, a TASS TIMES-nak az asztalán is. Velelőnül PIGMY ez is a nyomomra, szóval magint két tegyat utunk egy csapásba, hiii

# TökösMákos

1.75 & CoVboy: Mielőtt ismét nyakig pottyannánk a már hagyományos olvasói TökösMákosunkba, szeretnénk közölni mindazoknak, akik azt a hatalmas halom játékkehést, játékimertetőt, tippet (különösen a NEUROMANCER-hez!) és poke-ot elküldték nekünk, amely most a polcunkon sorakozik. Egy ekkora hegy infoval akár már két CoV-ot is meg tudnánk tölteni, szóval valószínűleg érthető, hogy nem tudjuk egyszerre leközölni a szünet alatti összejött anyagokat. Csak szépen sorban...

## SOME POKE (PLUS4)

"Udv Néked az magyar piani legnagyobb lovagja! (Oh! — CoVboy) Azért bátorodám upa tollal fogadni, mert az 7 számban olvastam vala, hogy az TokosMákos nevazai ilomány landelkezésre álla az "fellegokban szárnyaló flamingók" előtt is. Remélem fogadalmad tartad és alánlabb következő poke-okat, melyek egy-kei helyes kis módosítás: eszközölés: eszkozmányon, leközled (Le én, mint a mellékelt ábra is mutatja — CoVboy) Ha azt lapaszialnám, hogy szavam suket luledia telala, doigedelmeidet poslázni logom. Előre valom lakete belüzeményekkel ilott beszúlasaid Udv Nagy Tamás, Szomoalhely városából"

PAPERBOY: 10816,234 / 10817,234 — orokélet;  
REACH FOR THE SKY 8930,255 — 255 élet  
SPACE PILOT 4866,234 4867,234 8669, 234, 8670,234 — orokélet  
REBOUND 7687,255 — 255 élet  
SEA STRIKE 7681, 255 — 255 élet  
MENO JENO 5646,234 — orokélet  
GREEN BERET 6945,255 vagy 6947,0 — orokélet  
MR. PUNIVERSE VI 8148,234 8149,234 13119,234 13120,234 13121,234 — orokélet  
SKELBY 10263,48 / 10465,48 — orokélet  
ZAGAN WARRIOR 'RUN/STOP' + 'RESET' és 5440,234 5441,234 5442,234 5614,74 6704,74 8312,74 SYS 41000  
JOLLY GOOD FELLOW 7996, 234 7997,234 8184,234 8185,234 — orok energia, 10311,234 10312,234 — orokélet

(Le lett vala közölve vala az poke-oknak a fele vala, hogy a következő tökmákban is legyen vala (mennyi), szóval folyt. kov. legközelebb. Mindannyian boldogok és Kala vala — CoVboy)

## ARCANA • New Generation (C-64)

"Udv, CoVboy! Here is the Pink Panther again! Kismackó (azaz bocsi, hogy nem egészen oostalordukával (uhum, uhum) küldöm a levelet, de azért csak megértesz valahogy egy maga által levő egyetemistát. És med' jobb későn, mint meg később, most küldöm az ARCANA-leírás! Csakélysegem magamilligetése legében minden copyright jog átruházva a CoV-ia (Ahh, és ezt tudja a New Generation is?... — CoVboy) Ha magam alól végre egyszere telemekkedek a helyre: magaslatai, akkor eselleg ludok küldeni CITADEL-mindenfelei is (lalod, namcsak légségeket gyűjölök!) Van viszont egy megakéztetés is: mi a negyvenkettő: kell csinálni a Slairtip Andromedában (akas Landing on TB 19) az űben? (Hát a nevéből ítélve úgy tűnik, hogy le kell szűlni Tibin dzenklencszer... — CoVboy) És meg egy fontos bejelentés: látlúnt, hogy néhány vagdon használja a nevemet (és láadásul a legbovulóbb ábrákka!) Aggoda'omra semmi ok, minden a legnagyobb rendben, ill a VÁ-ÓCI! Pink Panther beszél (Remélem, most már mindenki megnyugodott... — CoVboy)

Valószínűleg nem jutottál el vele odáig, ahol már kezdett volna érdekes lenni, így bizonyára fogalmad sincs róla, hogy mi is ez az egész egyáltalán. Pedig JOVAL jobb, mint amilyennek elsőre látszik. Korábbi képesti meglepően hangulatosabban kidolgozott maga a játék pedig mindenkeppen megéri egy teljes leolvasást. Főhősünk fanatizálódus feladata az atók elhárítása az elvarasolt "resterkálástól" felol Kolbaszolásunk során a mágiák bonyolult láncolatai; kell megoldanunk, hogy vegul megtaláljuk az elrejtett talizmanokat. Mivel az illetékes Gonosz demokratikus hatalomátmenésre nem hajlandó hajlalmat csak ezek védelmében loihetjük meg. Szamus könnyen kiálalható — nem kivételesen nem 42, hanem 7. A játék egyben: 'F7'-tel leállítható, 'F3'-mal bármikor utakezdehető, menülegelőzési lehetőség nincs. A blokkokkal válhatunk a varázslót (FIRE MAGIC) és a varázsgyűrű (USE RING) használata között (STATUS) — az utóbbi egyelőre hiányzik. A levelelő tárgyakkal érintésükkel tudjuk felvenni, amelyek a megfelelő helyre állva maguktól aktiválódnak, a két varázsszűz használatainak helye: és módját viszont magunknak kell kiokumálni. És akkor most: JÁTEK! Egy várfokon találjuk magunkat, ahol négy ajtó áll bosszaniában. Ezek labirintusokba vezetnek, amelyekkel ezenül loinyokba loigunk nevezni (mi sem toidóve ázzal, hogy lalalé lerjedneki. Az eg cs illogasa londa oreglányok érkezését jelzi előre. Hamarosan meg is jelennek baltól, lejes hang- és kepkiismeretesen. Ha nem azunk oda loigott, fel loigjuk fedezni, hogy a jálak elelelőre megy (LIFE FORCE), százelekos. Továbbá alkonyatig csak két es fel óránk van (TWILIGHT LEFT). Menjünk be az első toronyba. A tornyok (ki hinne) folyosókból és szobákból állnak. A folyosókon árándóan denevérekkel (Már megint a BATMAN?! — CoVboy) és oridogokkal kell harcolnunk. Okosan tuzelünk, mert ez a megstokottal nehezesebb. A denevérek lehagyhatók, de az oridogok utoleinek es atelünk folyamatos bokodásával faditávsan lendezik életerőnk: Akkarmázható az ALIENS-ben is nagyszerűen oevált módosít el képernyőválaszok az ellenséget atúnne. A szobákban teimesztetésen mindenlele valegató: kitolások valnak tank (a tornyokra rómal, a szobákra arab számokkal loigok hivalkozni). Az első toronyban csak a 3-ban van dolgunk: itt az Allami An-stakepő edz (kaldok tepkednek a levegőben). Dobbatunk meg a II. torony kulcsát. Benehetünk egybeben a 2-be is, ez egy nagyon eidekes hely, minden toronyban van balóla — fogalmam nincs, hogy mire lenet jó. Most menjünk vissza a valókia és be a II-be. Itt 1 személyében egy borospincé: ismetelünk meg. Ez a kedvünké van — nem azért, mell iszakosak vagyunk, hanem med szelöljük az életet. A bal első hordó csap, abo bele üve kitolyik balóla a bor, amelybe belemászva 100% életerőt kapunk (SMILING). Nezzünk be a II/2-be, a jobb oldalon váram csillag loig a racs mögött — nelyes lipp, ez egy lakmam. A racsol azonban egy iszakos madár őzi. Kedvenc itala az: etelünk JELIXIR OF LIFE! es ennek annyira labja, hogy enélkül mozdulni sem hajlandó. Itt/3-ban kisse szurtealista a laltany levitáló IKEA-termékekkel meg egy ogerman elevek dakorált kótombol találunk lit. Mini a terképen látható II, IV tornyok kátszintese. Menjünk be itt az első szintre. Itt/5-ben — a méheket ugyesen kiküldtélve — a polcól megszelezhetünk egy nyilvesszót: (CROSSBOW BOLT). Itt/6-ban a sarokodon található ladaaban egy ogerman beüll (RUNIC SYMBOL), valamint denevérek valnak. Itt/7-ben két bogár őriz egy kótsót, viszont lovés halasára rovid idore emelevevonek maran kistzedhetünk a kótsóbol námi denevérszárnyal (SOME WING OF BAT). Itt/8-ban valamilyen kistály-szerűsegek pályáznak az etelünkre. Az alsóval szemően lévő pajzsot mint szakavallót műentők lojúk meg — lelrecsúszasa után pedig mai örvendnelünk is első talizmanunknak (TALISMAN OF ASTAROTH). Visszatérve a II/3-ba most mai lelle fog csúszni a lomo es mogone egy nehez alyra loigunk lelni (HEAVY WEIGHT). Manjünk lel a várfókia. Mint már megszoktuk, a III. torony bostorikányok vadáznak tank — ez azonban jobbia (a ló magvallozásával) megszűnik. Na álljunk meg a csodalkozástól, mert es szemben lévő tornyokból vadul lönek tank a secunale otykáló elemek. A IV-hez nincs kulcsunk, így kopogtassunk illegetmesen, a kulcslyukta kell többszor lalóni. A IV/1-ben egy nagy, lahér otagu csillag diszeleg. A IV/2-ben sem tudunk mit kezdeni első isót sokadik lalásia sem. A szoba ugyan kék, de sajnos a legrosszabb ányával. IV/3-ban viszont: laltuningolhatjuk az etőntek 100%-ra a gyógykenőcs (HEALING CHARM) használataival, de az itt találó denevéreknek köszönhetően valószínűleg egy lészél loigott el is vesztjük. IV/6-ban UNLOCKING SPELL van a sarokban lévő ladaaban, na meg oridogok a levegőben. IV/7-ben az ajtó mellett asztalon egy kis légy (SOME OINTMENT) vonja magára a figyelmünket: lovolddozzuk meg jobb oldalról es így fel lojúk venni balól. Valószínűleg Béres-csepp volt benne, mert 100% életerőt kapunk. IV/8-ba manjünk el a III kulcsa el a III kulcsa el es miután "kibogérasztuk" (ld II/7), menjünk vissza a IV/2-be, mert ezan leírás most éppen ezt sugallja nekünk. Mag mindig kék — sabaj, manjünk a székény jobb oldalá: malle es lojúk meg onnan. A kinyitó lészően egy kis meglepetést találunk (PENTAGRAM). Felvetele után IV/1-ben lalamekedik a csillag es mogula előhalászhalljuk Asradel talizmanját (TALISMAN OF ASRADEL). Most jonel a III. A III/8-ban a mai amillet a gyűltemenyünköl mag hiányzó varázsgyűrűt leljük meg a polcon — persze számunkia elehelellen helyan. Jobbia haladva viszont egy ljal találunk, ismerőse a dolog, hiszen II/5-ben már felvettünk egy nyilvesszót. Ha odamegyünk az jhoz, akkor szépen belolódók es leveit nekünk a polcól a gyűrű (MAGIC RING). Itt/8-ban éppen biológiai kísérletek loynak, egy idős tudósasszony, aki maganpiaszt loyltal a bostorikányság talen, éppen egy szárnyétol magfosztott danavert hevít egy uszően. Dobjuk az uszőe a II/7-ben szerezett denevérszárnyat, mlla a hálás kis állat levai nekünk Crobas talizmanját (TALISMAN OF CROBAS). Közban persze vigyázzunk a bostorikánysá. Itt/2-ben a méheket ugyesen kerulgetve egy





mehetünk balra. A dinamitot agyélőre ne vegyük fel. Ha e hely kiüszött balra menjünk utána mi is, majd vissza a II. számú szigetre cserelelni (motor és benzín) és a mölére. Ezután újból menjünk le a csempeszbarlangba, onnan balra és vegyük fel a dinamitot. Ezt vigyük át az I. szigetre, robbantassuk fel a sziklát (ld. CoV 6.). A zacskó pénzt és a magikus követ vigyük át a II. szigetre. A csere után akár be is indulhatunk a csónakok és alnézhalunk a túlsó partra, de a gratulációhoz meg két arany hiányzik. Rájuk le a magikus követ a totamostól op ed és a falhőkön vagyunk fel a bekauzönyokkal. Ezután menjünk le abba a barlangba, amelyből a libuborok szállt fel, mi is egy kicsit előbb meg találtunk aranyakat. (Megint nem jut más az eszembe: Thanks, Sir! – CoVboy)

## OCEAN RANGER • Activision (C-64)

"Hello CoVboy! Tegnap kaptam meg a válaszdolát és ennek nyomára írtam egy levelet a Tokostólásokba. (Hé!l, mindig mondtam, hogy tisztá háson ez a levelezés!... – CoVboy) Na, az volt az első bekazdes. Lassuk a leiratot.

Betetődés után némi beszélgetés következik, majd meg kell fordítani a lamazt. Itt a főmenüt láthatjuk, amelyben felülről lefele haladva van a jelenlegi basztás ilatve a nav (ha alatta ez ACTIVE DUTY felirat látható, akkor meg tudunk váltani küldetés: ha KILLED IN ACTION – akkor nem, mert már megkeltünk egy bevetésen), az elent pontszám és a szolgálatban állottól évak.

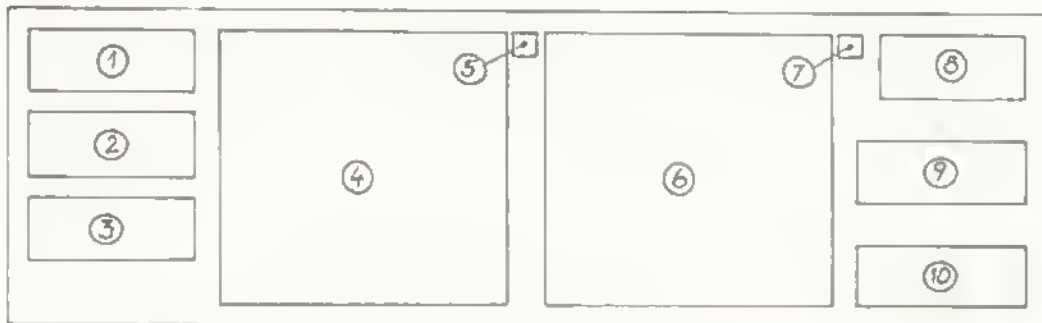
A faldel néhezsegi fokozatai: BASIC (gyakorlás, nem lehet meghalni), REGULAR, CENTRAL, NATIONAL. A feladat teljesítésének a helye lena: Dél-Azsia (SOUTH ASIA), Közép-Amerika (CENTRAL AMERICA), Perzsa-öböl (PERSIAN GULF), Baring-szoros. Ez alatt láthatók az eddig szerzett kilünteléseink, pl. PURPLE HEART, UNITED NATIONS, NATO SERVICE, CLASSIFIED MEDAL, BRONZE STAR. (eddig csak ennyit sikerült megszereznem). Ez alatt a különféle bevetésekert megkapható szolgálati szalagok láthatók – nem írom le őket, mert nagyon sok van belőlük.

Végül az ikonok: DELETE törli az aktuális kapitányt, THEATHER helyszín változtatása, LEVEL nehhezsegi fokozat állítása; CAPTAIN kapitányok közötti váltogatás, BRIEFING eligazítás (ezzel léphetünk tovább, ha ebből a menüből mer mindent beállítottunk).

BRIEFING itt hősünk egy dialógút nézget, amelyen a napi parancsot láthatja. Az alul levő ikonok jelentése a következő: NEXT következő kép, PREVIOUS előző kép, ADMIN vissza a főmenübe, ABORT abort, vagyis fel lenet adnr, STORES tovább a fagyvermanübe. Ebben a manüben nyomogassuk addig a NEXT-ot, amíg nem látunk egy térképdarabot, amelyen H betű van (HOMEPORT, azaz az otthoni kikötő – jegyezzük meg a koordinátáit), majd egy olyan térképdarab jön, amelyen P betű van (PRIMARY TARGET, azaz az elsődleges célpont), végül az, amelyen S betű (SECONDARY TARGET, azaz a másodlagos célpont). Ha ezzel megvölünk, egy úrambar sok szerencsét kívén, m

padig menjünk a STORES ikonra. STORES itt a hajónk fadázetát láthatjuk a következő fagyvarekkal: 76mm CANNON ágyú, SEA SPARROW MISSILES legatartó rakéta, HARPOON MISSILES allenséges hajók alleni rakéta, DEPTH CHARGES: mélységi bomba tengeralattjárók ellen, CHAFF radarzavaró, MAIN FUEL TANKS uzemanygüzemlők. Minden fegyver előtt egy + és egy – jel látható, azekkel lehet növelni illetve csökkenteni a faszerezésük mennyiségét (a FUEL lehetőleg ne legyen 8000 alatt). A MAX WEIGHT mutatja, hogy összesen mennyit rakodhatunk be a CUR WEIGHT padig, hogy a jelenlegi faszerezéssel mennyi a súly. Az ADMIN és a BRIEFING ikonokkal visszaléphetünk az előbbi faszókra, a SHIP-ol padig a hajóre kerülünk.

A hajónk műszerfalán a következőké: láthatjuk



- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 1 a fok as az irány   | 8 képernyő 2         |
| 2 idő                 | 7 a képernyő 2 száma |
| 3 az aktuális fagyver | 8 sebesség           |
| 4 képernyő 1          | 9 koordináták        |
| 5 a képernyő 1 száma  | 10 uzemanyag         |

Az irányító billentyűk a következők:

- |      |                                      |
|------|--------------------------------------|
| •    | parancsnoki hid (ugyez az RETURN rs) |
| '1'  | a 76mm-as ágyú betöltése             |
| '2'  | SEA SPARROW rakéta betöltése         |
| '3'  | HARPOON rakéta betöltése             |
| '4'  | mélységi rakéta betöltése            |
| '5'  | chaff szórása                        |
| '6'  | automatikus irányítás                |
| '8'  | motor állítása                       |
| '0'  | szemlő emberek átállítása            |
| +    | a hajó sejtése                       |
| -    | számítógépen nézhetjük a vizet       |
| 'E'  | számítógépen térkép                  |
| HOME | térkép                               |
| A    | gyorsított idő                       |
| S    | pause                                |
| F    | 1. sz. uzemanyag                     |
| J    | képernyő 1 váltás                    |
| <    | képernyő 2 váltás                    |
| F1   | előre nézet                          |
| F3   | balra nézet                          |
| F5   | jobbra nézet                         |
| F7   | hátra nézet                          |



A térképen irányítjuk a hajót a P jellel jelölt hely felé. Amikor a térképen rajta vesszük, meg fog jelenni a PRIMARY MISSION COMPLETE üzenet. Ezután menjünk az S jellel és megkapjuk a SECONDARY MISSION DONE üzenetet. Inbuzhatunk a H jellel és miután eljutunk a jellek veget ér az ARRIVING HOMEPORT üzenettel. Várhajuk a kitüntetésekkel és máheltünk a következő feledatra. A kuszorbrillantiuk megnyomása után a kis képernyők változni fognek. Az első a térképet, a többiek az alábbiakat mutatják: 1. itt láthatjuk az ellenséget, 2. kilátás, 3. leggyerekek száma, 4. kilóli ellenségek száma, 5. a P a H és az S jelzésű pontok koordinátái, 6. radar. Az egyik képernyőt becszérük 1-re, a másikat pedig 6-ra állítani, a többiekre csak szükség szerint kell átkapcsolni. A 0 bifenitű megnyomása után az emberekkel úgy állítjuk be, hogy senki se legyen a konyhában, ha a longalodas vízszint 50 fölött van, állítunk oda két embert is.

Hát ennyi lenne az OCEAN RANGER leírása "tomorrow", beléki nem látta annak kicsit nehéz falogni, hogy miről is van szó. Ha túl hosszú, akkor elég csak a lényegét leközölni (Nem túl hosszú - CoVboy). Egyébként nekem nincs meg a pig, ennek szívesen elküldöm vagy elcserelem. Para József, Zalaegerszeg, Nyelges u. 48. (Hát akkor, "Tengerré magyar!" - CoVboy)

## REVS (PLUS4)

"Tisztelt CoVboy! A CoV 6-os számban közölt top-listával nem értek 100%-osan egyet, ezért brossmal venném, ha leközölnék az eredményt (Inkább mégsem, de figyelembe vettem a CoV-Top összeállításánál - CoVboy! Továbbá mellékeltem a REVS című program leírását (FORTRULA 3) Trózielle! Szűz Zsolt Budapest:

Udv. 1.75 na meg CoVboy! Már kezdettől fogva olvasom az újságot, s úgy gondoltem, ideje lenne is valamit érte. PLUS4-asm van e "felegetben szarinyató Ilamingo"? Van is egy REVS nevű szimulátorom. Szerelnem, ha ennek a leírása megjelenne a Tokosfőkeosban (PLUS4 meg úgysem vdi benne). Na be nem is húzom az időt. Udv. Molnár István Gympendriob". CoVboy: Mint látható, két levél van a REVS-hez azon egyszerű oknál fogva, hogy ketten küldték el nekünk. A ketből kicsit összevegyítettem és így született meg az, ami alant következik.

Elindítás után megtekinthetjük a címképernyőn a játék címét és az irányításhoz szükséges bifenitűket, amelyek a következők: 1. gyújtás, 2. S ger "A" lak 0 sebességfokozat lekápcsozása (toláról az S-g) CTRL sebességfokozat visszakepcsozása 3. kormány balra 4. kormány jobbra RETURN szunel be, 5. szunel ki.

SPACE megnyomása után kválesztáhatjuk, melyik pályán akarunk szeguldozni (az összeállító a kocsi). Két pálya van SILVERSTONE (1) és BRANDS HATCH (2), kezdőknek az előbbi erősebb választani. Ha az megiorient a SPACE megnyomása után újabb választás előtt elűnk gyakorolni (PRACTICE) vagy versenyezni (COMPETITION) akarunk-e? Ez utóbbi esetben el kell döntenünk, hogy újonc (NOVICE) amatőr (AMATEUR) vagy profi (PROFESSIONAL) nehézségi fokozatban fogunk részt. Ezután a változatosság kedvéért ki kell választanunk az időmérő edzés hosszát, amely 5, 10 vagy 20 perc lehet. A nevünk megadása után lefutjuk a megadott idő szunet az edzési gyakorlathoz a lehető legjobb körből futni. Miután vege van a körnek választhatunk, hogy újratekzdük-e a dolgot (ENTER ANOTHER DRIVER) vagy elkezdjük a versenyt (START RACE). Ha ez utóbbira vokalunk megáljuk hanyadik helykocakbor noulunk a versenyen, azaz hanyadik legjobb időt futottuk az edzés alkál. 20 mbuló van. A következő menüben állítjuk be, hogy hany körből álljon a verseny (5, 10 vagy 20).

Ezután az autóba kerülünk. A bal oldalon a pályát mellől az indítólempék felé. A kocsi jobbra lent a sebességváltó (elképzeltető, ennek meg nagy azerepe lesz), éppen N (vagyis üres) fokozatban van. A bal felső sarokban láthatjuk jelenlegi helyezésünket és a határlévő körök számát, a jobb felső sarokban pedig az éppen előtünk (FRONT) illetve mögöttünk (BEHIND) autóról versenyző neveit. A középső részen látható a motor fordulatszámát jelző műszer.

Indulunk be az autóból a 1. 2-3 másodpercig tartó lenyomásával és a fordulatszámmerő mutatója "ugelni" kezd. Ezután mer adhatunk sebességgel az 'S'-sel, de egyelőre még csak láthatjuk a motort. Amikor az indítólempék zöldje vált nyomjuk meg a 0-t és az autó egyet fokozatba kerülve kilő (persze vigyázzunk, hogy bele ne szeljük az előtünk levőbe). Ha a közepmezőnyből indultunk, akkor a legjobb e két vokalunk között megpróbálni alhuzni, így az egyenes végére akár 4-5 helyet is ugorhatunk előre. Sebességgel lehetőleg csak gazdaság közben váltunk, mert lefűledhet az autó. Kanyarokban előfordulhat, hogy kicsuszunk vagy megpordulunk, ha a kanyar előli nem fekezzünk vagy túl nagy sebességgel hajlunk bele jha az autó megpordulva megáll a pályán, akkor a többiek beférnekjohelnek. Az útpadkára vigyázzunk, mert erre ráhajva megugorhat a kocsi. Az ul mellett álló táblák jelentése a következő:



egyenes szakasz



S kanyar



jobb kanyar



bal kanyar



emelkedő

A helyezésekért jérő pontszámot a verseny után láthatjuk. Az első helyezettnek 9, a másodiknak 6, a harmadiknak 4, a negyediknek 3, az ötödiknek 2, a hatodiknak pedig 1 pont jár, ez ezen elvű helyezésekért nem jár pontszám. A következő képen a legjobb köröket szemléltetjük meg, majd az addig elért összes pontszámot. Ezután újra visszatérünk az edzésidő hosszának a megválasztásához és kezdődni minden előli.

## TOM AND JERRY • Magic Bytes

"Szevesz CoVboy! A 7. számban szó esett William Hannáról és Joseph Berberáról. Róluk jutott eszembe az a program, amit legnap vettem ér: a TOM AND JERRY. A játékot '89-ben doble piacra a MAGIC BYTES cég. Törmeszelesen a rajztímsorozat elapján készült, ketegóriájel lekntve talán ugyességl játéknak tekinthető. A helyszín lóhóseink otthona. A grafika és az animáció remek, és a meghalalásokra sem lehet panasz.

A program elindítása után brossmal lapaszatjuk, hogy 600 másodperc - gyengébbek kedvéért 10 perc - áll a rendelkezésünkre. Ez növekedhet is, be felén inkább csokkenni fog. Egész pontosan, ha TOM megfog bennunket, akkor fél perccel veszünk. Ebből az is kiderül, hogy JERRY-t fogjuk irányítani. Kezdetben a neppali egyik könyvespolcán eszorgunk. Az első pálya, mint a lóbbi is, vízszintesen szőllozódik 7 dologra kell odafigyálnunk.

TOM, ő szokott elfogyasztani minket. Ilyenkor megtekinthetjük őt hátulnézetben. Ha JERRY elég megesen van, akkor TOM nem ér el őt, de azért ne álldogáljunk sokáig egy helyben, mert esetleg valamilyen segédeszközt fog lehasználni ellenünk.

Fotelok, agyak, állólempék, ... ezekről akár a platonig is felugorhatunk.

Rádió: ha lehet, akkor kerüljük el, mert JERRY minbiz bekapcsolja, s ezzel felhívja magára TOM figyelmét.

Vesgolyó, kalapács, váza, ... ha láellunk és hátrahúzzuk a joy-t, akkor leesik. Ha TOM éppen alatta áll, akkor egy picit meg fog szédülni.

Banán: ha ledobjuk és TOM ráéll, akkor

Sajt: ez egerek szeretik a sajtot.

Egerlyuk: sajnos a szobák között nincs eger, ezért ezeket kell igénybe venni, ha át akarunk jutni egy másik szobába. Az egerlyukban is gyújtunk össze a sajtokat (így plusz időre lehelünk szert), de minden mást kerülünk.

Ha látelek az időnk, JERRY morcos képét szemléltetjük, emint TOM evőkanalán üldögel.

A nappalt egyébként a geréze követi, itt fotólok helyett a karekékkel használhatjuk. Ez követi a gyerek szoba és konyha, majd a dolgozószoba. Ha innen továbbmegyünk, akkor visszajutunk a nappaliba, de baire, ez esztal után látható könyvespolc megakadályozza a továbbhaladást. Nekem nem sikerült, amásznom rajta. Telán majd váleki más. Udv. Szabó Bora Budapesti" (Imádom a gondolkodtató játékokat! - CoVboy)





```

{
    struct \header * \ptr,
    unsigned \size,
};
typedef struct \header HEADER;
typedef struct \header * HEADER_PTR,
HEADER \base, * \allocp,
char * sbrk(n)
unsigned n,
{
    static char * p, heap [HEAPSIZE], * heap\ptr = heap,
    if ( (heap\ptr + n) > (heap + HEAPSIZE) ) return ERROR,
    p = heap\ptr,
    heap\ptr += n,
    return p,
}
void cfree(block)
char * block,
{
    static HEADER *p, *q,
    p = ((HEADER_PTR) block) - 1,
    for (q = \allocp; ! (p > q && p < q->\ptr); q = q->\ptr)
        if (q >= q->\ptr && (p > q \ ^ \ ^ p < q->\ptr)) break,
    if (p + p->\size == q->\ptr)
    {
        p->\size += q->\ptr->\size,
        p->\ptr = q->\ptr->\ptr,
    }
    else p->\ptr = q->\ptr,
    if (q + q->\size == p)
    {
        q->\size += p->\size,
        q->\ptr = p->\ptr,
    }
    else q->\ptr = p,
    \allocp = q,
}
char * calloc(n,size)
unsigned n,size,
{
    static HEADER *p, *q,
    static unsigned nbytes,
    nbytes = (n * size + (sizeof(HEADER) - 1))/sizeof(HEADER) + 1,
    if ((q = \allocp) == NULL)
    {
        \base \ptr = \allocp = q = &\base,
        \base \size = 0,
    }
    p = q->\ptr,
    while (TRUE)
    {
        if (p->\size >= nbytes)
        {
            if (p->\size == nbytes) q->\ptr = p->\ptr,
            else
            {
                p->\size = nbytes,
                p->\size = p->\size,
                p->\size = nbytes,
            }
            \allocp = q,
            return (char *) (p + 1),
        }
        if (p == \allocp)
        {
            if ((p = sbrk(nbytes * sizeof(HEADER))) == ERROR)
                return NULL,
            p->\size = nbytes,
            cfree((char *) (p + 1)),
            p = \allocp,
        }
        q = p,
        p = p->\ptr,
    }
}
main ()
{
    static char st[6],
    static int *p, *q, *r,
    p = calloc(1,sizeof(int)),
    if (p == NULL) printf("Tul sok!\n"),
    q = calloc(1,sizeof(int)),
    cfree ((char *) p),
    r = calloc(3,sizeof(int)),
    printf("\n\n5 %d %d %d",p,q,r),
    scanf("%s",st),
}

```

Cheapest place to see it is at the  
GHOSTBUSTERS II, 1851 DRIVE IN, F14 LOUCAF and  
there's a ROBODOP in RATMAN a programed Racy  
Hear, Budapest Vicky is a 103, 1162 tel. 103-95-87











Húdy, dudar, hűtő, comz, tás, masu, cöduouououou CoVboy maebag — e normálisakból elnézést kérek, de mostanában magneziam egy pár demot és prótö csak így tudok beszélni. A dolog agyábként nagyon egyszerű, mindössze egy használt rágógumival hozzá kell ragasztani a nyelvhüvelyt a szájpédáláshoz és elő! — már lehet is mondani, e demotumát ja rágógumi esetleg helyettesíthető Technorol Rasid-dal — az eredmény ugyanez, de ennyi a bezzeg nem felel, hanem pszichikai hatás révén geny/áldók). Először le utólagos sorry mindazoknak, akik a nyelvi folyamán küldött levelekre kicsit (nagyon) késedelmesen kaptak választ a levelekre, de hálárral járban leendőm elszóltatnak a postafáradm melőli (Robert Maxwell) nevű barátom megkért, hogy üggyak fel hozzá, és edjék kölcsön neki első,ig pár forintot mert nehézséget átmédek). Mú is akartam még mondani? — ja igen, megint nárm oastöröm Maga-levelel-című (meg mások) — bár ezen az előr azért gondolkodtam, de végül is egy szimpla Maga-levelel cím elég volt, így ilyen okos bácsikának inkább majd fendszeresíték a számára valám, küldöndiját, hát akkor nezzük a jermest.

## Tusker

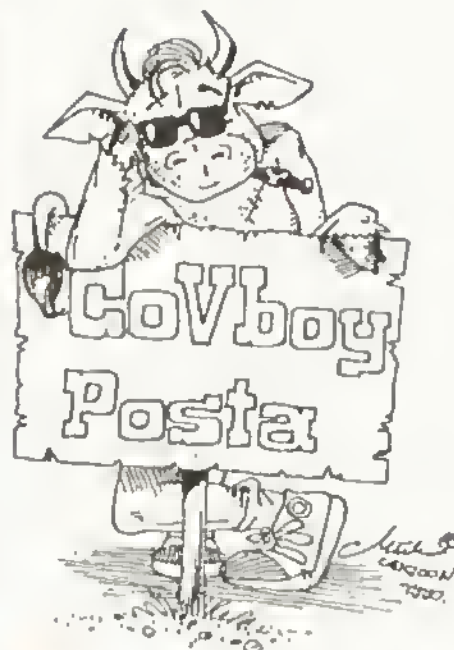
Tiszteelt CoVboy!

Hadjuk el a bemutatkozást és kezdjük másris a levelejen. Az eddig megjelent CoV felirataja egyszerűen "UNDORITO" A kutyám is szívesen fittkál!!! Mert ezt nem tudom másnak nevezni!!! Kik csinálják ezt?? Nade hadjuk!! Jöjjenek a "JATEK ISMERETEK" A játékoknál illusztrált fotók vagy rajzok nem "kivehetőek" (Legközelebb majd perforálva lesznek és akkor ki tud venni őket — CoVboy) A legjobbat úgy kell megfektetni e cselédnek! EZ CSUCSMINOSÉG??!! Most te jössz CoVboy! Nagyobb a "POFAD" mint e kutyámnak!!? Remélem tovább is olvasod a leveleim? (Hugyna, nagyon tanulságos. Majd eladom Hugyára "Egy zaklatott éime földi pályafutása" címmel — CoVboy) /és nem szívd mellre! Ezt e sok mehaságot, amit le e CoV-ben ísz?? Vajoleban is te írod, vagy valaki áll mögötte??? Na mostmár elég, béken hagylak! Elegenden van abból e sok labusnak e hulye kéreéseiből és kéreseiből (...) Remélem nem vagy sértődékeny?? JEN SEM! A levelemre feltettlen válaszolj!! Most nincs!! /Kivehetően keultem a szövegrészeket, majd e következő levelemben /mert lessz!/bepótolom! OK! SPIEGELBERGER PETER, Budapest CoVboy: Rettagva tiszteelt Tukorhegyi Petykai Jó, tényleg "hadjuk" a bemutatkozást. A helyesírásod pont olyan, mint e CoV címlapjai, viszont az írásjeleld híven tükrözik egy véletlenszerű generátor működését — így tehát csak a páros számú átlátszó talokai osztályokba javaslom e beíratkozást. Ha e kutyád grafikus, akkor ezölj neki, hogy ugorjon be hozzánk egy rövid megbeszélésre — természetesen te is gyere vele, hogy legyen aki tolmácsol. "Caucsminőség"-ről senki sem beszél a CoV esetében — de lehet szó róla, csak akkor majd 150. — Ft lesz az ára. Majd küldök társulat-pótdányt... Lehet, hogy helyeségeket írtál a CoV-ban, de egy rosszult ködök DNS kitölt velem és én már sosem fogok olyan magas értelmű szírvonalon feleledzni, mint mondjuk rendkívül sokoldalú kutyád. Ugyanez lehet a helyzet a "labusakkal" is, te kis lekálpetrióta! Mióta írtál hozzá meg a azületési hely az intelligenciáshoz, hm??! "Vajoleban" nem én írom azeket a dolgokat, csak rátenyerelek a billentyűzetre és az azokott kisulni belőle. Természetesen ezámosan állnak mögöttem: itt van Holsten elvadás, Egger úr és Schwecheter bajtárs (mind kiürülve), valamint meg mögönnem található 1.75 bácsi is, akik fogják a kezemet, ha zebra-n kell átmenni. Természetesen nyugodtan írjál következő leveleket, mert e derék Postának is élnie kell valamiből — csak ha lehet na ide küldjed, mert ugyanoda fogom bejuttatni, ahonnan ezt elővettem (még szeretném, hogy már egy jó ideje nem vitték ki...). Persze, az sem baj, ha nekem fogod elküldeni, mert tényleg nem vagyok sértődő és egész biztosan olvasom, mielőtt... Sőt, még csak fel sem fogom közeitleni megam rajta — ellenkezőleg, nagyszerűen fogok szórakozni: mindig e boldogság piros rózsái gyúlnak ki az orcámon az ilyen kedves levelektől.

## 576 Kbyte-téma

Helló CoVboy!

Van egy rossz hírem e számjókra MEGJELENT AZ 576 KBYTE NEVŰ ÚJ JÁTEKLAP! (Vögre valami újdonság... Egyébként mielő rossz hír ez? — CoVboy) Vögre itt e konkurencia! Az új leplel csak magafokú jelzőkkel lehet beszélni. A címlapon egy szuper lovag áll. Pedig ez meg csak a legelső szám, és nem rontották el egy görbelőbű nyájával. (A fene ugye már meg azt a CoV címlapot... — CoVboy) A belső tartalom egyszerűen fenomenális. A képek nem elmosódottak. Sok a színes oldal és kép. Az információ mennyiségéről ne is beszéljünk. Ti állagossan 9-10 programot írtok egy számban, míg az új lapban 21 programot írtok (OK, ezentűl majd lesz nálunk is hihetetlen "minőség-növekedés"; 210 játéktól fogunk írni számonként és így tízszer olyan jók leszünk, mint az 576! Mindegyikről lesz 5 sor, pl. ilyenek: 1. "Cool játék, ügyet meg nem lőtél! Jönnek e pörösek meg a zöldek, sőt egyszer láttunk kéket is! Mindegyik jó és sok van belőlük! Nyomj egy rágógumit a tüz" gombra és tántszd ki e joysticket: Congratulations, you have completed your quest! 2. "A legjobb autósztimulátor, amit csak láttunk idáig! Egy autót kell vezetni igaz, hogy a sprite-ok nem túl nagyok, viszont mozognak! Lehet menni jobbra meg balra meg előre, fékezni nem kell. Ezenkívül tovább lökzsz az izgalmaikat, hogy vannak más autók is, amelyeknek neki lehet menni. A pályák végén meg bonus te van!!! 3. "Szupergrafikával készült arcade. A zenét nem hallom, mert nagyon hangosan horkolok az izgalmas játék közben. Lehet menni jobbra meg balra. Van puska/gépágyú/műkálás rakétarendszer a földön, he felveszed, akkor le lehet löni mindenkit, aki szembejön (hikunulni úgysem tudod, szóval tölj mindegy). Hű, de jó! Jó, ha nincs töltényed, nem jó a fegyver. Nem fogsz rájönni, de fel kell venni a töltényt is. Ha nincs töltény, akkor lehet karatározni is, mert ez nemcsak árkád, hanem ún. "niny-jás" játék is. A sprite — szinte hihetetlen, de — animálva van: 4 fázist sikerült észreismernünk. Tök jó játék, a jövő hónapban majd ez lesz az első a Top-tízünkön!..." — és így tovább. Ilyen "játékleírásból" lesz 210 db, mind mellé csupa olyan "információval", amire 1 másodperc leforgása alatt nem lehet rájönni. The Best Compo Mag in Hungary! — CoVboy) Pedig mind e két lap egyforma tejadalmú. Rógon az aktuális legújabb programokról írtok, míg Ti állag ismertettek egy-két új programot. Olvasótok csak a cikkek szerzőinek a nevét (ASTER, MARTIN, CHRIS, LION, KARIKAI). (Es ha már olvastam, akkor mi van? Ha a KQ4 alk odáram volna, hogy CoVboy, akkor jobb/rosszabb lett volna a leírás? — CoVboy) Ugyhogy jól felkölthettek e pályákat. Egyetentek azokkal, akik az írták, hogy elegük van a MÜLLER féle rejzokból. Egy ideig jó volt, de egy idő után már unalmasak. Nem is beszélve arról, hogy mannyl helyet foglaltak (Sajnos csak magaddal érthetaz egyet — a levele nem írtszett egyes olvasóinknak, a rajzai osztatlan sikert arattak. Egyébként e színes képek nem



foglaltak sok helyet? Inkább bekapcsolom a monitort és nézem előben, nem igaz? — CoVboy) A Cinyetv is nagyon felesleges. Veskos koteletket lehet kapni róla. Ti meg azt hiszitek, hogy havi két oldalon megtudja tanulni valaki (OK, igazad van. Nem volt egy jó ötlet így folytatásokban — e következő számban vége. Lesz helyettesítékleírás — CoVboy) A levelezési rovatot pedig közérdekű leveleket tegyék (Mi az, hogy "közérdekű"? — CoVboy) Lenal, hogy ez új lep egy kicsit drágább (30 Ft) de kétszer annyi információ van benne. Nagyon jó ötletnek tartom ez évkönyvet. Kár, hogy 3 hónapig szüneteltek, ezzel e húzással szinte talcan kihalnak az olvasóitok az 576 KByte-nak (Jut is, marad is... — CoVboy) Orulok, hogy végre belezárodott az ELITE sorozat. Remélem nem laláltatok ki újabb sorozatot. (Dehogynem: PIRATES 2 részben — CoVboy). Veim váteszod Szie SCHICH ADAM, Budapest CoVboy: Hm, azt hiszem, mindenre válaszoltam a leveled közben. Akkor most 576. Hogy konkurencia lenne? Hm, hát végül is az, hiszen majdnom ugyanazzal foglalkoznak, mint mi. Viszont adjon a jóég mindenkinek ilyen egészséges konkurenciát. Mesz következik: kb. egy hónappal az 576 megjelenése előtt esorgott a telefon a munkahelyemen és engem kerestek. Bemutattak Bologh Zsolt és kb. e következőket mondta: "Teljesen felesleges, hogy alakulunk egymásnak, szóval jó lenne valami közeli találkoznunk, hogy egyeztessük a dolgokat a jövőre nézve..." So, az egy intelligens megnyitvánulás volt, így tehát részemről semmi akadály nem volt e dolognak és felugrottam hozzá, hogy megbeszéljük vele, hogy mi lesz a következő 576-ban illetve a CoV-ban. Remélhetően így lesz ez a jövőben is — ennek köszönhetően sosem fogod azt látni az egyikben, mint a másikban. Az 576 megjelenése egyébként természetesen jót tesz majd a CoV-nak is, mert a te ösztönzött bennünket, hogy egy kicsit átalakítsassuk ezt a papírhalmat. Nem lesznek például játékleírások vagy foglaltatás nem az addigi formában, mert valahogy nem teljesen valószínű, hogy e misszstfok előbb érkezzenek meg hozzánk, mint B.ZS.-hez, hihi. Nem lesz shoot'em up és arcade, mert teljesen felesleges írni az ilyen szemetekről — inkább e következő lapot játékokkal akarunk foglalkozni, leltés vagy tippalmez szinten. Így aki az újdonságokra kíváncsi szívesben, az



576-ot vez, aki pedig bonyolultabb járáskorok lekelei-leherben, az CoV-ot Optimális esetben mindkettőt. Röszemről lehet. Ezen a konkurenciáról Another letter kedves CoVboy!

A levelemet nem "születeltem szepien-belig" mert en most ekelek isegani a CoV 8-ra (a válaszra). Az első levélhez azt írtam hozzá, hogy en is a 3 levelezést ellenzőkhöz csatlakozom (már csak 2996 level kell) (Jó, ha megjötték, akkor becsúszta! - Telkorem megem egy tára. Arie természetesen vigyázok, hogy az a ta ne legyen nagyobb 180 centnél, mert ha nem a le a lábem, esetleg mag le fuledhetek - CoVboy) Azonban a 4 letelezésre válaszoltam, miszerint ide belesim - 1 teljes letelezés (már többet kéri) (Már többet kéri az is, hogy legyen 5 oldal a levelezés 1:1 - CoVboy) Azt hiszem nagyon jó volt (Voh???) ez a levelezés, csak semmi értelme ha valaki nevelni akar akkor úgy vedgy meg az Uj Lúdas! /Ez itt a reklám helye / Azt hiszem ellőt a lap nem fog összkomorságba esni, legfeljebb színvonalasabb lesz. Eddig a C.64-es tébőnek két választása volt vagy megveszi a lapotokat, vagy szakítodotom nélkül marad. Ez körülbelül olyan mint az ellami vállalatok monopóliuma. (Ardi talán megam mit lehetünk, hogy nem volt ilyen jellegű újság rajtuk kívül... CoVboy) Azonban a minap az újságosnál járva leteleztem az 576 Kbyte C.64/Amiga újságot. Azt hiszem, egy lábatba súlltam a mondanivalómat mert úgy döntöttek ki a legjobban, hogy a CoV1 mennyivel rosszabb (Táblázat most nincs, mert túl vékony a hasáb. Mindenesetre crunch-olom a letelezést - CoVboy) Letele CoV 8 9 dör576, 24 obl hepek CoV 8 32 letele-leher oldal hol mosott hol jo 576 16 letele-leher oldal hivalló, 18 színas oldal! A képek minősége kiváló. Tartalom (A 8 számig azokások tartalom C-nyelvel meg mindennel, sőt, hezzena táncok nekem, hogy mit mekkora befűvel kell azednem CoVboy/576 32 oldalnyi játékleleas MEGAELVEZET Az CoV 49 - Fi 576 79 - Fi Az ar teleen az egyir legyegeseod oolog, en magie azt monoom hogy ha aranyosan nezem tall sokkal jobban jark az 576 Koytele Szinle mai elore latom hogy gogos huisegodoel azt fogod választolni, hogy ha ekelek egyem meg az 576 Kbyte-t! Sőt, gogos huisegomban meg egy "v" betűt le edok neked, így most már "vedgy meg..." nek okeshetod! A "v" betűt en cserebe te meg azokjál le egy "i" betűrűl, mert a "kvalló" ban egy kicsit sok

van belőlk - CoVboy) Azt hiszem, a piaci verseny rá fog kényszeríteni titeket, hogy változtassatok a CoV lapon. Ha nem változtok rajta akkor az en véleményem szerint sokan átállolnak más újságokhoz (ugyanis kb 500 000 C.64, Amiga, Plus 4, C 16) (Bizonyára hiteles esolok ezek... - CoVboy) Jó piacnak igeikzik más szamitógépes lap megjelenéséhez is.) majd szap lassan elvesztitek olvasóközönséteket és csak néhány "drull" CoV os logja megvenni, a lap veszteséges lesz 2 méjo 3 hónapra fog megjelenni. Veletlenül nem ez történt egy másik leppal is? SPV Más Egyre jobban érzékeltem milyen személyi kultuszi csinálás magad körül aki dícsér, ezzel nyakas vagy és szolgáltatok aki nem ezt elküldd melegebb ektajekre. Megarlem senki nem szeret ha őrláljak, de gyekorolheinté egyezel egy kie önkükket. Ertelmeesebb emberek megertik, hogy nem lehet mindig igazuk (lehet, hogy e kulkam nem helyis, emli nem nagyon hiszek és én vélelmi fogok egy önkükket a válaszod után!) Remélem változtelné logtok a lapon és le a stílusodon (lehet, hogy eoben nem en vagyok e kompetens, de emi it letem ez nemcsak és én véleményem, hanem e többi letelező is.) Vétedes ne essek, hogy ha nem változtok e CoV-on ekkor le megveszem még egy derebig, amig nagyon le nem adjátok e nivót. Utoljára szeretnem letelehívni e Commodore tábor figyelmét, hogy vagy meg az 576 Kbyte-i hogy legyen összehasonlítósi elejja (-) Uővoztelal, Ja! ellőt még nem le beszéltem nevel se a leveletem sem a boltékon nem találek a Postal pecsét sem azt e várat jelöl, ahol letem, Hogy azt mielt csináltam? Semmi szukségem le, hogy leegyes 15 ezer CoV olvasó előtt. Ez azonban nem antidemokráikus mert rólad sem tudni mai egy vicces becsesven kívül. Tisztelettel pl Kritizáló Koinél U! Lelel szives e CoV huszábajn vátelezelné? CoVboy: Oké, ez egy vélemény, emi mindenképpen tüstelenben tartandó. De őh! Bátor, gálans, élesnyelvű kritikus. A "levelezést ellenzőkhöz csatlakozol", de azért "letele szives e CoV huszábajn választolni": a "válaszod után vállelné fogsz egy önkükket" de azért nem írsz nevel és címet (biztos, ami biztos) Ördögi konspiráció. Jövöbe létezik: Hogyan fog kupuztúlni a CoV? - dráma három felvonásban. Érdekes azavakel hallesz e TV-ből meg a rádióból (állami monopólium, embélti kultusz, antidemokráikus)... Az 576 főmára már választottam

az előbb és 40-50 sor ellette őta még nem változott a véleményem - a továbbblake meg nem merak, mert az értelmesebb ember biztos belátja, hogy mának van igazsága. Bizonyára nagy ezemelyi kultusz építék ki megem körül, mert mindenkinek csak áhítatosan tapsolva szabad CoV-ot olvasnia (a személyi kultusz fogalmához bizonyára hozzátartozik az is, hogy névtelen leveleket közölök le, amely az egekig megasztalja e CoV-ot). "Mindenkit elküldök melegebb éghajlra, aki bírál" - miért mit csináljak, gyűftak ördömléseket? Akkor inkább CoVboy Tours to Sahara. Sajnálom, ember! gyengesség. Önkükkára természetesen nekem le azükségem van, itt következik: ....

..... VAGYOK - CoVboy. A pontok helyére be lehet írni az idévégő jelzőket. Interaktív levelezés. Ha nem elég e hely, akkor azt le mag lehet írni és egy külön számban újabb pontsorokat fogok közölni.

???

Commodore Világ  
CoVboy letele  
Budapest

Téjeköztetem, hogy egyesületünk a CoV 8 számában megjelenő hírtele elején talvete e kapcsolatot Rejko Zoltán székesé hervári tekossal, az A.S.I. Fantomjával, aki e megküldött tájékoztatója szentt Onnel - mint on- és közveszeley alakkel - tartja e kapcsolatot. Kéresunk az volt, hogy kladvanyeink szerkesztéséhez júlással hozzá a GEOS 2.0 elnevezésű programhoz. Nevezett személyben kifejezetten eselődünk, mivel kideult, hogy egy gyerekek által illegélen (cégbírásságnal és eobnétságnál és nem jegyzet) letelehozott vállalkozasról van szó. Rejko Zoltán tartelmi és tomel megnyilvánulása egyértelműen bizalmatlanságot kellett ez egyesület vezetőségében. Kerem, hogy e FIAT 500-asok Egyesületének elnökekent latt eszivelelemnek lapjában helyt edni sziveskedjen HOROG ZSOLT, ellök, FIAT 500-asok Egyesülete, Debrecen CoVboy: Helyt szivesen edok, mert az ingyen van - de nem értem, hogy mi közűk van nekünk ehhez. Az olvasók hírdetésének alapját nem tudjuk és nem le akarjuk ellenőrizni (ha nem tövedek, az le le volt írva e CoV-ban). Nincs bejegyezve e cégbírásságnál? Nem csodálom - valószínűleg nem debának lapokhol működél engedélyeket senki után, ha azzal áll ell, hogy nyugat copyright-on software-eket akar terjesztetni. Egyékként egy valamit nem világos: he Önöknek (mint cégnek) GEOS-ra van azükségük, akkor miért nem vették meg mondjuk e Berkeley Software-től (ők gyárták) vagy mondjuk e Novotrade-től (ők forgalmazzák Magyarországon)? Az előbbiről nincs pontos inform, de e Novotrade gyaríthatóan be van jegyezve e cégbírásságon. Az viszont azinta biztos, hogy mindkettőnél alkalmasint letele kell e programiert...

Happy Xmas - The War is over!

CoVboy: Gondolom világos, hogy mielt választottam egy Lennon-dózelet alcímnek (nem nemetajkuak részre le le tartórtom: A háborúnak vége - éllen november 7-i). Ugyan e CoV 7-ben esdekeltem, hogy a képzelebeli PLUS4/64 "háború" ügyvel nem akarok foglalkozni és egyékként le telejűtetek már ell ezt e marhaságot - azóta már e harmedik kamioni kell berelnem, ami azokat e leveleket szállítja e MEH-be, amely e témával kapcsolatban érkeztek.

Legszivesebben kikélektem a nyekadot Bocsi! Mhni! Oke törtörtetem magam! Prokop Gábor levelele aóot választod düllett felennyle. Mi az hogy e PLUS4 jasszapo mint a 64 huuuuu! /Ezt ki mondta? En csak néhány tényit soroltam tel... - CoVboy. ez ellent mondene minon logikanak! Telan e letelede visszafelér hleed??? Tudom egy hűgy azantul minden 64(38 Kb nih)





esbe beférőgök, ami: csak látszik! (Azt hiszem, nem ezt nevezi a gyári kézikönyv rendeltetés-szerű használatnak...)

**CoVboy:** ( ) Minden szuper PLUSZ4 tulajdonos nevében követlek meg legelőbb két lapot a gépemnek. Azt hiszem, ezt nem mered leközölni! De ha mégis benne lesz az újságban, ha PLUSZ4-esek, és mi gépunk a legjobbak! DUGONICS TIBOR, Budapest!

A leveleiben Pirokó Gabori kb. egy zsebszámológépnek minősíti a 64-es! Szerintem a Plusi felbonthatja 1024x1024 Rovid számolás után kiderül, hogy ehhez 128 kbyte kell – hogy lehetett ez bere a 64K-s Plusi-ba? (Van ilyen, de ez software lehetőség – a hardware akkor is csak 320x200-at produkál – **CoVboy**) Bucsuzol az ajánlom neki, hogy próbájon meg írni egy spilike-kezelő rutint, amely figyelni az utközéseket, lekinteli a pilonit, és a pilonit, és a pilonit, és a pilonit... Hát akkor ilyen a Plusi (Bor a champion) DOROGDI ANDRÁS, Budapest!

Pirokának nem válaszolhat: megfelle a nekem a +4 BASIC-e vagy a 64-es jobban leírja? (Egyik sem leírja – **CoVboy**) Csak úgy mellesleg, leírtam a Plusi szövegét a 64-esek kb. leírásának lúdas a LOAD "BAT MAN", 8 és a RUN parancsok szintjén leírja. Amúgy egyáltalán Pirokát és követelményeit Pigmey nemzeli hőse nyilvánításai! (Jó, majd szöveg a Parlament... – **CoVboy**) Ki mondta, hogy a +4 software/hardware jó – Pirok a gépiól beszél! A Plusinak egy Minusa van, okos, meg kicsi, meg ügyes, csak elkésett! Szó szerint. Ugyanis amikor Kelet-Európa megtelt 64-gyel, kihozták a stiel! Ez van... SZIGETVARI LASZLO, Budapest! Mégén tisztelt Kowwboy!

Ne ijedjen meg, a helyesírással csak jellemezni próbálom a 64-es! Azt hiszem sikerült is. A CoV 7-ben azt írták a PLUS4-esről, hogy kocsgodó!?!? Hej! Ott már a DIGITAL BOX 1-éről? Tudja ez egy logó, amit nem lehet összehasonlítani a 64-es "zenéjével". A múltkor software-tájjal elcsúszott!?!? Tudja, ha majd a PLUS4-es is egy vén kőregegett agyém lesz (ha lesz), akkor majd én is így – leírán még jobban – tudok dicsekedni a softveráttel! Na de hol van a mi szerzett 64-esünk? A gépi kód Ja, a segédprogram. Míg maga betölti a "kocsgodó-dájjához" a segédprogramot, addig én mai reg megintam a programom. Hoppá! A grafikáról meg két vitél: közni: Egyértelmű, hogy a PLUS4-es grafika jobb, pl. HOLLYWOOD POKER Azt hiszem sikerült összehasonlítani a számítógépet a kompatibilis számológéppel! Tiszteltelt BOBO, Nagykanizsa

**CoVboy:** Ennyi elég is lesz a nagy háború-szágból – lehet befejezni és értelmesebb elhagyatás után nézni. Ja, a "nemzeti hős" (PIGMY) véleménye se rossz: azt írta, hogy ha programozni akar, akkor a Plusi használja, ha játszani, akkor a 64-et. Persze nem mindenkinek van mindkettő, így ezeknek javasolom, hogy a közös halmazt vegyék inkább figyelembe, ami úgy hangzik: Commodore. Tehát végeredményhirdetés következik, a hosszabbítás és a 11-es rugások után az eredmény 1:1 maradt, tehát ma megosztott díj kerül kiosztásra. A háborúnak vége – ennyi bőven elég volt belőle.

## Visszajáró lélek

Hello CoVboy!

(Eredetileg CoVint akartam írni, de ez sajnos nőt név ) Hát lényeg idegesítő volt mérni az, hogy csak a Nr. 2 levele kaplam meg (eddig) Most 10-e van, este (del-után) lel ízenegy ideális levelírású idő. Végül a TIMES OF LORE-t említeném, az miatt kellett fel ilyen korán ( ) Akkor nekiesek nethe sikerül (leírni) vegy megoldani ( ) A nagybók hógom veit szót a lalal szerinte hangosan szót a magno, úgyhogy hangosabbra kell vennem, hogy ne halljam az obagelást! Amúgy Queensyche szót. Hallottál már róla? (Hogyne, ez valamilyen új típusú lábrtíró)

**spray – CoVboy:** (Nem mintha érdekelne ) Kezdem ott, hogy vegye ismet leírni egyet a világ. Valahol biztos kiborult a bűi, de engem nem (is kicsit) érdekli a pilonit. Ez a (458 fokos) földalati jelenet 1990 június 004-én CoVet kerestem, ugyan is aznap jelent meg városomban a májusi sülés, legfrissebb CoV. Ezt májusi lozungom utolsó nyugtáztatulék-kenyőjegyzeténem írtam. Tetszik, mint az előző hét. Mi lesz velem nyáron CoV nélkül?? Emegek nyaralni Kötő Xnabaluba! Vajd kudoz szagoslapot (ilatosított képeslapot) Kitelek írtam, vagy normálisan nézek ki? (Isten mentis, hogy ilyen állítsak!... – **CoVboy**) Szóval – szokasodhoz híven – a végén kezdtem a betűléssel, mivel, hogy sejt nem is felelem valahol... Végül ez nem történt meg, bár az "egy másik sütyös eset" c. levélben felismertem első nekem kudoz tromfantom, Összetörlésképpen (hogy legelőbb a lényegét fejtőd) lehangyod a nevem a levelem végétől!! Ezzel első vagyok a CoV-történelemben (ha jól emlékezem) Pár percet jótanul (?) gondolkodtam (?), hogy miért tollal ki velem; majd rájöttem, hogy minden összben van valami jó is. Néha, (Eő) (?) példa a sztyalizmus! Eeilemben ez azt jelenti (fel), hogy likal-mányomban megnevezett személyek előtt is ismeretlen maradok. (Jó, akkor MEZO ISTVAN, Gyöngyös – **CoVboy**) (...) Más. A rendelkezésemre álló adatokból kiszámoltam, hogy Te előző élelemben Vagyimír Ilies Szilán voltál. Na, ki utánvagyó grúz, ehhez mi szólat?? (Correct. Bonus 500 points – **CoVboy**) Az eddigi forrásra egyelőre a (mikro)világutólevél, hogy ezt kiölt vagy honnan szerváltam össze, az legyen titok (35/20). Ha (azek után) érdekel én az előző élelemben Edgar A. Poe (ejsd: Edgái apó) voltam, azelett pedig Jeanne d'Arc (ejlad: Ubul). (...) Ha má megint itt lennek: elég fuicsán írd be az levele: – bár lényeg elérése nincs, de olyan jó velek szidni, meg he az egy "lamerós" (s... Telán emlékezni: helyesírási hiba nem volt, csak gépetési. Ezeknek Te kijavítottad a lelel (keltől), a másik felet (négyet) nem. Egy szó kimarad (ááá), egyel felcsarított – lekintélyes lejtóm, nem? Na és az utólat? Elsumákolád?? (Háa, a nyemda ordóge... – **CoVboy**) Ja, az epióhidetes. Természetesen vlcz (úgy veszem hnye vely, Te monodet!), de ha kimarad, salsod gorbje átpantol a dinoszauruszok koordinálatenószerebe Sól – kell a kelet is!! Lehet, hogy fénűnesi viszkelegsegem van? Mejd lenezek a borigyógyaszlat, állilógid csinos fialat doktorinó tendel. (A lény meg minden reggel elsétál az eikelyem álett az az egy cseirep pedig igazán nem fog hiányozni. ) Postaládám emúgy nincs, tehát nincs semmi vesz. Viszoni ha bejön a tervem, meglesz a gyűjlos (és mas) lelle. Ezt peitze ne kosd senki pirára – úgysem hneek el neked. A Jatekokról A TIMES OF LORE mer

heled Sebők Gebinek uzenem, hogy a POOYAN-ban csak poyankor fogja a bika a nyilat; he CoVboy-vadászatia indul. Amúgy ez nem is bika hanem egy cicake! aki nem szedi ki a DRILLER-ből a védelmet! A HEROES OF LANCE-t felreentetted. Ven leírásom illetve egy papírlélab földjárásokkal és lenacsokkal! es teikép (meo) is. Ha tenyleg biztosan lemegy a Tokendmékdelőn, elukodom Becsszó!! O – vége az ELITE-nak? Folytatást követlek új 3D akciót (STELLAR SEVEN) Urhajtrousok ohom. Hát jobb ven? Sejnös mindig csak egy pontot láttam, majd egy előző hula-deklehő! Kár, hogy nincs eizekem az ilyesmhez. Kellene a BOSSZU pelcomon datais – amivel beslettyogok a kolosiorba ( ) Természetesen magánlevelemben gondoltam a dolgot, senkinek sem adom tovább. Tehát inla muros te másik hógom szingelezöl tanul. Cseibe templomjamben mindenki áldani fogja a nevedet, a sirodon pedig lesz triss virág (már vettem is egy csokor citruss arvensel...) és szemlelalsz egy jóbarátre is, amíg valami baj nem ér. Sól, sorigyogit is támogattak könyörgom egy mondattal! (Az úgy már egészen más! A példamondat: MEGVÉSZ PROGRAM RAKAT! és ELŐVÁS ISMERET! O – **CoVboy**) Végelel néhány kérdés (új ki-vancsi vagyok!) Ki az a Kis Getto és a 40 aljas? All baba etomvöl kiadása? Ven Nagy Gettó is? Te (én)? Hallottál az 576 Kbyte-ról? Nem lenyeglek benneleket? (De, hogyne! Ugy hallottam, összeesekvést szőnek, hogy lelelölék a PIRATES-emet... – **CoVboy**) He most válaszolaz egy ideig nyugtad lesz időm jholnapig), s ha a jövőben valamely levelem ismet be akarod tenni a CoV-be, ne íj nevet, csak ezt a szignót SON OF GOD. A szelénysge is hírlal, ugye? Megyek írni (Már írtam, hogy "Kedves Fieml" megszólítás lesz a választélelemben. ) U ) Ezi még mind keveslem, tehát megint kapsz egy mellékletet. Ezuttal nem egy levél az, hanem egy mese. Olvasd el, utane azt csinálz vele, amit akarsz! (Felgyújtottam – **CoVboy**) Előre szolok, hogy e mese az utolsó cseppig jőzen a sárga földig. Nagy helió!!

**CoVboy:** A mesél lejegedelm okok miatt (4 oldal) nem korlom, bár nagyon tanulságos és néhány alkalommal kiakadt időle az alkalpeseim. Ha lesz korlátozott példányszámban (max. 2 millió) megjelentő "More CoVboy News" (vagy tán jobb cím lenne az "Esti Beilap"?), akkor majd ott szorítok neki helyet. Vajószínűleg az eddigiek is lávlághítottak eme átoktúló egyén lelkvitá-gának sötét zugalis (az ápolokai postáz-lam). Tájékoztetésül közlöm, hogy a CoV HQ-t elődítmenynye alekintottam al és a postásnak ezentúl 2 km lávolságból fel kell mutatnia a leveleket – he a távcsöveimen keresztül valamelyiken megpillantom a nevedet, akkor azonnal minden idő, hajító, kézi- és nukleáris fegyverből tüzet nyitok rá.





## "ITT AZ ÚJSÁG!" "ITT A COMMODORE VILÁG!"

A COMMODORE VILÁG már a  
*Mediaprint Kft.* standjain is!

Keresse az emblémánkkal, ill. jelszóval (*Itt az újság!*)  
megjelölt standjainkat (zöld sátrak, pavilonok).  
Keresse a CoV-ot nálunk is!

**MÉDIAPRINT Kft.**

### Kószó József **KAPUK**

*Kb. 210 oldal, 290,- Ft*

A szerző nagy sikerű könyveiben szisztematikusan sorra veszi a házépítés alapelemeit, népszerű, nemcsak a tervező és kivitelező szakemberek, hanem az építetők számára is használható, érthető formában. Ezúttal a kundallók, lépcsők, ablakok, ajtók után a kapukkal és kiegészítő berendezéseikkel foglalkozik. Kísérelti bevezető után a hazánkban gyártott különböző anyagú kapukat ismerteti a gyártók információi alapján, részletes rajzokkal, adatokkal. Foglalkozik a vagyonvédelmi, árnyékoló- és automatikus nyitóberendezésekkel is. A könyv 200 vonalas ábrát, 120 színes és fekete-fehér fotót tartalmaz.

*Tartalom:*

A kapuk általános ismertetése / A kapuk épületfizikai tulajdonságai / Főbb kapufajták / Hazai kapufajták / A kapuk szerelvényei.



Kiadványaink megvásárolhatók a Műszaki Könyvkiadó  
Kandó Kálmán Könyvesboltjában (Bp. I. Bajcsy-Zsilinszky ut 20.), és  
megrendelhetők az alábbi címen:

**KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT**

Budapest 5. Pf.: 581, 1374

### Tisztelt Olvasóink!

Isztonon értesítjük Önöket, hogy a SPECTRUM VILÁG 25. jubileumi száma kb. november végén jelenik meg, dupla terjedelemmel, azaz 64 oldalon sok-sok leírással, térképpel, ötlettel, mindössze 98,- Ft-ért. A CoV 10. számában a várható tartalomról is szólunk majd! Addig is turelműke: kerjük!

